Tot. 121

新春购机指南——买得放心，才能玩得舒心！

游戏机实用技术

WEEKLY ファミ通



攻略透解

GT赛车4

教你玩转史上最强赛车游戏

决战III

重要关卡极评价指南+全隐藏要素公开

西部武士 活剧侍道

世界传说 换装迷宫3

钢铁之狼 混沌

完全研究补完计划

重生传说

超级机器人大战GC

WE欧洲足球战略版

2005年关注新作大曝光！

荒野兵器4/永恒传说PSP/鬼泣3

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险

新世纪勇者大战/Baldr Force Exe

翼神GIGA WING 世代/牧场物语 精灵驿站

真·三国无双4

新角色&新系统大公开！

赠 Gamehalo VCD

时尚别册 POP'IN

游戏迷记忆卡贴纸

游戏光环 Gamehalo

光环2 Review

PSP真·三国无双

潜龙谍影ACID

铁拳5 Music Video

重磅特企两弹齐发！

2005年业界动向完全指南

为新一年的精彩做好准备

绝密！业界秘闻录

奇闻？秘闻？骇人听闻！

向你讲述9个不为人知的业界机密！

2005.2B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

04>

9 771008 060006

TT&3DM-SMV

www.plumbook.cn

十年发展信誉至上

Happy New Year 2005

新机地机迷会

GAMESON TRADING CO.

新机地是一家集网上订购、门店销售、消费阅读为一体的，综合性、立体式经营的游戏、动漫公司。经过十年发展，新机地在游戏、动漫一系列领域内，实现了一个精专业、高信誉、重服务的公司。其下由新机地机迷会、新机地游戏专卖店、新机地书店、新机地休闲书坊、新机地模型精品专卖店等部门组成。新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持。新机地欢迎新老朋友的光临！



占地 400平方米，宽敞明亮、装潢精致的新机地休闲书坊。衷心地为喜好漫画书的书迷们，提供了多达三万本的真正原装正版港、日、台、中等华人世界各地区经典漫画作品。绝对可以满足所有漫画迷们长久以来看书缺册；集数不全；只能看翻版看不到正版那份心中不满之缺憾。此外集几百多种时尚、流行的报刊杂志，各社各家的八卦周刊，及上万本的科幻、侦探、武侠、爱情小说等。你可以随意享受我们提供独家看书乐趣，不要再等啦！赶快约好三五知已来到新机地休闲书坊申请会员，体验一下五星级书店的感受吧！新机地休闲书坊已于2005年1月1日正式接待会员，新机地全体员工恭候您的光临！

新机地游戏专卖店

全国最具规模AV&GAME店货品的价格同行最低“快！全！廉！”是新机地经营的法宝。



游戏专卖店
0755-25198828
0755-82252632
13802233900

新机地动漫书店

品种齐全的港、日、台原版漫画、画集、动漫CD、动漫DVD，为您营造一个动漫酷迷的世界。



动漫专卖店
电　话：0755-25192481
手　机：13828796288
联系人：陈小姐

新机地模型专卖店 咨询电话：13798447600



上万种各式精品、手办、公仔、高达模型等一手动漫衍生产品，不容错过的精彩选择。



各类游戏机

各类游戏（最新游戏特价发售）

新机地产品展示

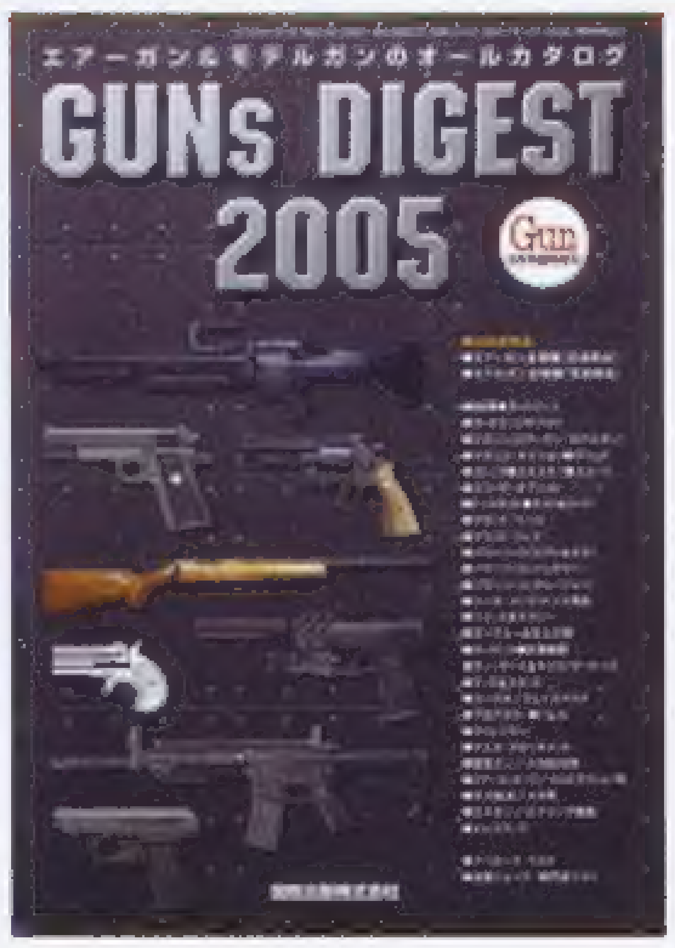


大量原版DVD、动漫

大量原声CD

奇诺之旅6　逃亡战记2　剧场版漫画

PSP豪华限量版



GUNx DIGEST 2005 年鉴版



《拜托了，老师》原画集

新机地书店为广大动漫迷提供上百种最新日本原装动漫画集

交通银行太平洋卡号　6014281131943150　收款人：耿杰　联系人：杨宇红　手　机：13802233900

客户服务专线：0755-82252632　或：0755-25198828　传真：0755-25198828　地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

www.plumbook.cn

CES 2005特别报道

CES展全名“Consumer Electronic Show”(消费电子展)，该展会与游戏业颇有渊源，早在E3展设立之前，各主要游戏公司最重要的展示场所便是CES展。今年1月6～9日，2005年国际CES展在美国拉斯维加斯召开。这是美国最大规模的技术展会，今年有超过2300家消费电子厂商在拉斯维加斯会展中心设立了自己的展台，参加展会的业内人士预计将会超过10万人，参加今年CES展的游戏公司也比以往多得多，其中最受关注的自然还是索尼和微软。


■比尔·盖茨每年都会在CES上进行基调演讲，今年更是在演讲时亲自操刀演示Xbox赛车大作《飞驰竞速》。

比尔·盖茨的基调演讲

今年CES展前，有关比尔·盖茨将会公开Xbox2的消息此起彼伏，让人们充满期待。然而此次CES展的展前发布会上，比尔·盖茨的基调演讲却令期待Xbox2的人十分失望。实际上这次演讲中，盖茨公布的内容还是相当丰富的，不过主要都是围绕其他消费电子产品。在长达两个小时的演讲中，比尔·盖茨只用了十几分钟描述目前Xbox业务的开展状况，并且没有提及任何次世代主机计划。比尔·盖茨公布的一组数据是我们必须要关注的，据盖茨表示，今年11月至12月间，微软在美国游戏市场的市场份额达到了40%。虽然目前并没有索尼的市场份额数据，不过由于今年超薄PS2在北美遇上了严重的缺货情况，Xbox的市场份额超越PS2的可能性是非常高的。另外据盖茨表示，《光环2》目前全球销量突破630万套，已经超越了前作的累积销量。此外去年Xbox的RPG大作《神鬼寓言》(Fable)销量目前已经突破130万套。

除游戏外，这次基调演讲中，盖茨公布微软在消费电子市场的不少新计划。其中最主要的精髓就是“整合”，微软希望通过其提供的软件将数码音乐、照片、电视、电影、游戏、通信等各种设备整合在一起。新公布的产品包括与MTV电视网络合作的可以让用户随时随地收看MTV节目的数码娱乐产品，而即将上市的“Media Center Extender”可以将Media Center刻录的节目传输到Xbox上。新一代IPTV(互联网草案电视)，可以让电视用户从任何角度观看一场球赛。

PSP成为会场焦点

消费电子展无疑是PSP这样一款多媒体娱乐掌机的最佳展示场所，这次PSP果然不负众望成为相关业内人士关注的焦点。虽然在展会前，SCEA专门举行了一次PSP的新闻发布会，但令美国记者们感到失望的是，SCEA仍然没有公布美版PSP的发售日和价格，只是含糊地提到会在3月发售，然后例行公事般介绍了PSP在日本的发售情况及PSP的主要功能。不过新公布的PSP游戏数款PSP游戏还是很值得关注的，PSP在展会现场也是绝对的宠儿。EA公布了几款新体育游戏，如《FIFA》新作、《NBA街头篮球 Showdown》等，这几款游戏基本上都具有一个叫做“Pocket Trax”的新系统，通过该系统，玩家可以在主菜单直接调出音轨而无需进入游戏，并且屏幕上会有根据旋律而出现舞动的视觉效果，这意味着玩家可以把安放了这款游戏的PSP当成便携MP3播放器随时欣赏音乐。


▲SCEA在新闻发布会上公布的新PSP宣传影片。


▲PSP新闻发布会的会场布置相当考究。

HD-DVD与BD-ROM的对决

作为下一代数据载体，HD-DVD或BD-ROM用到下一代家用游戏机上是必然的，而在今年的CES展上，人们可以很明显地嗅出这两大光碟格式阵营间浓厚的火药味。

HD-DVD阵营在CES首日举行了盛大的发布会，宣布HD-DVD的软硬件产品将于今年下半年全面上市。支持HD-DVD格式的派拉蒙、环球、华纳等7家影业公司宣布将会推出89部采用HD-DVD格式的电影。东芝首次展出了HD-DVD的交互式服务功能，用户可以在影片播放途中直接调出动态影片菜单。此外东芝、NEC、三洋等还展出了多款PC用HD-DVD光驱和试听播放产品的原型。

BD-ROM方面也不甘示弱，与HD-DVD阵营同日召开了记者发表会，会上EA、VU Games、德州仪器和Sun宣布加入BD-ROM阵营！EA与VU Games两大游戏商的加入某种程度上也彰显了索尼在游戏业的背景为其带来的好处。先锋、松下与菲利浦则在展会上公布了可兼容CD/DVD/BD的蓝光光头，三星展出了将于年内推出的BD播放器。JVC则发表了可以在一张碟上同时存放DVD和BD两个数据层的新技术。

成龙代言体感游戏机

日本的“新世代公司”在本届CES展上大力推广其“XaviX PORT”体感游戏机，这种游戏机采用的8位微处理器并不是设置在主机中，而是设置在游戏卡带中。其对应游戏一般为体感运动游戏，主机可以侦测人体的动作进行游戏。新世代这次展出了5款新游戏，其中有两款是采用成龙的形象制作的，分别为《成龙Action Mat》和《成龙Action Boxing》。令人意想不到的是，新世代邀请了成龙亲临现场做游戏示范。除了游戏外，新世代还将推出“娱乐”、“家庭”、“教育”三种类型对应软件，该系列产品将于今年春季在北美上市。


▲成龙大哥亲临现场让人惊喜！



▲成龙在展示这款体感游戏。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn



游戏机实用技术 ファミ通

总第121期　TV GAME 半月刊　2005年2月B

COVER STAFF

封面用图：赛车女郎　　封面设计：孙玮
插图画师：口袋巧克力　　© 游戏机实用技术 2005

FAMITSU ©2005 ENTERBRAIN,INC.
All rights reserved
First published in Japan in 2004 by ENTERBRAIN,INC.,Tokyo
Chinese translation rights arranged with ENTERBRAIN,INC.
"FAMITSU" is registered trademark of ENTERBRAIN,INC.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

焦点

CES 2005 特别报道 …… 1

特稿

2005年业界动向完全指南 …… 14
平平安安到我家，开开心心过"机"年 …… 36

前线狙击

真・三国无双4 …… 20
波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险 …… 24
永恒传说 PSP …… 26
鬼泣3 …… 28
荒野兵器4 …… 30

游戏情报站

神游机全新大作终将出炉 …… 4
NDS《恶魔城》新作公布！ …… 5
育碧股价缘何上涨60%？ …… 5
世嘉全面进军中国游戏业 …… 6
新世纪勇者大战 …… 8
Baldr Force Exe …… 8
翼神 GIGA WING 世代 …… 8
牧场物语 精灵驿站 …… 8

特别企划

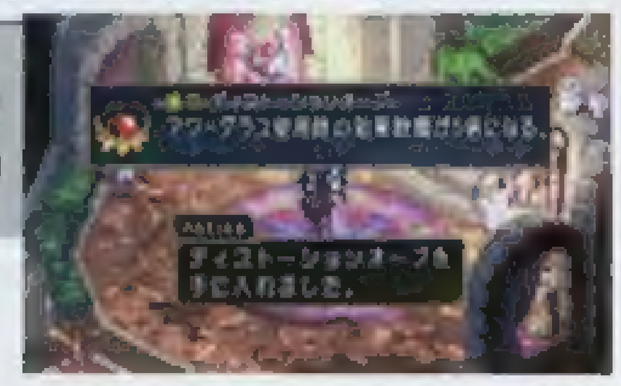
奇闻？秘闻？骇人听闻！ 42
向你讲述9个不为人知的业界机密！

特快专递

一步神拳 全明星热斗 …… 40
格斗之王94 战火重燃 …… 41

游戏立方

多边共享区 …… 49
问题小卖部 …… 50
邪魔院 …… 51
传说无限 …… 52
SOUL 的秘密花园 …… 53


P82

研究中心

重生传说 …… 82
超级机器人大战 GC …… 86
胜利十一人 欧洲足球战略版 …… 88


P73

攻略透解

世界传说 换装迷宫3 …… 54
决战III …… 62
GT赛车4 …… 68
钢铁之狼 混沌 …… 73
西部武士 活剧侍道 …… 76


P62

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

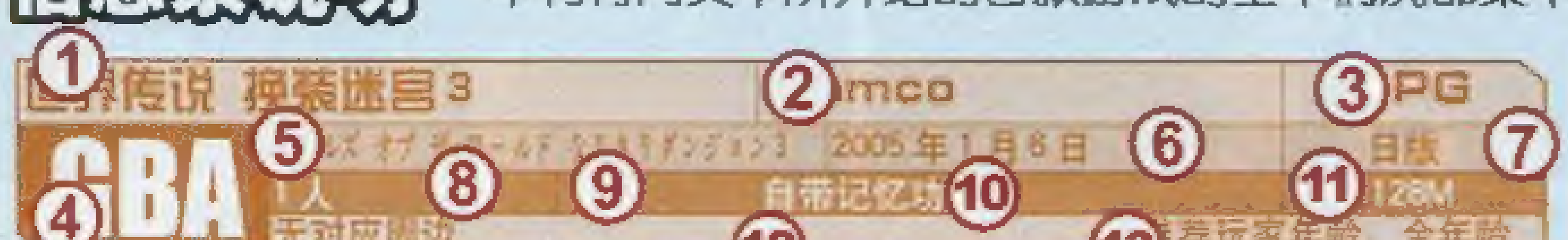
机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游 GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

© いのまたむつみ © 2004 NAMCO LTD. © 2004 FromSoftware,Inc. All rights reserved © 2004 KOEI Co.,Ltd.

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **天野喜孝**：1952年出生于日本静冈县。1967年加入著名的龙之子动画制作公司，开始从事动画的人物设定工作。1981年开始在科幻杂志《SF Magazine》上为小说绘制插画，当时他的笔名一直是天野嘉孝，到1982年才更名为天野喜孝。1983年开始天野喜孝连续4年获得了科幻界最高奖项"星云赏"。1987年他开始为《最终幻想》设计原画，其后一直是"《FF》系列"最著名的画师之一。

游戏 **《光环》**：Xbox上销量最高的原创游戏系列，是由Bungie Studios开发的一款FPS游戏。第一作发售于2001年11月，为Xbox的首发游戏之一。目前该系列全球销量已经超过1100万套。新作《光环2》发售1个月内全球销量突破500万套。

术语 **FLOPS**：全称为"FLOating Point operations per Second"，即每秒所执行的浮点运算次数。这是衡量计算机性能的重要数据，尤其是那些需要大量浮点运算任务的超级计算机。浮点运算可以算是一个指令，它的作用就是用来做一些整体的运算，三维运算也是它的工作范围。游戏机也需要非常强大的浮点运算能力。

公司 **Bungie Studios**：成立于1991年，原名为Bungie Software。在1990年代为Mac电脑开发了不少技术尖端的FPS游戏，后来为PC和Mac开发了战略游戏《神话》，从此在业内迅速崛起。1999年该公司公布了《光环》，并因其出色品质而被微软看中。2000年6月19日，微软宣布收购Bungie将其并入微软游戏制作室，更名为Bungie Studios。

每期固定栏目

新作发售表……10
近期即将发售的游戏列表

排行榜……12
检阅游戏销售的实际成绩

黄金眼……32
新近发售游戏的权威评价

火热秘技……81
最快速、最实用的秘技火热呈上

电子竞技场……90
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力

自由谈……92
让读者玩友在此畅所欲言

游戏动漫园……96
游戏与动漫画的互动

神游天下……98
享受神游机带来的中文游戏世界

游风艺苑……100
拿起画笔，描绘你自己的游戏

读编往来……101
读者与编辑的轻松交流

小编寄语……104
倾听小编们的生活感悟

互动信箱……106
一起办好属于大家的游戏杂志

游戏光碟 Gamehal 本期光盘内容

01 PSP 《真·三国无双》+《潜龙谍影 ACID》……04：50
02 《格斗之王94战火重燃》OPENING MOVIE……03：11
03 新作短波……19：20
04 《光环2》REVIEW……08：23
05 《MGS3》主题曲 SNAKE EATER……03：00
06 热血最强 真魂斗罗 双打极限挑战(下)……12：58
07 铁拳5 MUSIC VIDEO……02：40
08 ENDING SONG……01：35

新作短波 收录十数款近期游戏！

《决战III》、《钢铁之狼 混沌》、《格斗之王94 战火重燃》、《重生传说》、《超级机器人大战GC》、《银河战士 Prime2 暗之回响》、《洛克人 X8》……

热血最强

收录炽天堂新作《真魂斗罗》双打极限挑战(下)

此外还有神秘预告片等着您！





游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA

幻星神 Justirisers 装备！地球的战士们……33
世界传说 换装迷宫3……33 54

NDS

牧场物语 精灵驿站……8

NGC

超级机器人大战GC……81 86
红侠乔伊2……35

PS2

Baldr Force Exe……8
GT赛车4……32 68
ToHeart2……33
重生传说……81 82
格斗之王94 战火重燃……41
鬼泣3……28
红侠乔伊2……35
荒野兵器4……30
决战III……62
龙珠Z：武道会3……81
胜利十一人 欧洲足球战略版……81 88
太鼓的达人 四代目……81
太鼓的达人 五代目……81
西部武士 活剧侍道……32 76
新世纪勇者大战……8
一步神拳 全明星热斗……33 40
翼神 GIGA WING 世代……8
在遥远的时空中3……32
真·三国无双4……20

PSP

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险……24
英雄传说 白发魔女……33
永恒传说 PSP……26
真·三国无双……81

Xbox

钢铁之狼 混沌……32 73 81
光环2……34

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告代理：北京东方天海广告有限公司
电话/传真：010-84090533/010-84090297
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2005年2月16日
定价：人民币9.80元

©2004 KOEI Co.,Ltd. ©2004 Microsoft Corporation .All rights reserved.

www.plumbook.cn

游戏情报站

栏目主持：SOUL

“2004年UCG年度游戏评选”需要您的参与！

《游戏机实用技术》一年一度的春节合刊马上就将在下期推出了，而每年合刊的“招牌菜”——“盘点”也将在下期推出！此次盘点，我们除了会依照传统带给大家国内最权威的2004年游戏年鉴之外，我们还将制作盘点的第二部分内容，也就是“2004年UCG年度游戏评选”，我们希望亲爱的读者们能够参与到这次的年度游戏评选中来。

参加评选活动的两种方式

一、发送Email

发送Email到ucg@ucg.com，信件主题请注明“年度游戏评选”。

二、发送短信

中国移动的手机用户请发送短信“JCS”+“所选游戏”到8002605，每条短信将会收取资讯费1元。“所选游戏”填写方法为“项目+序号”，如选“年度最受欢迎的游戏”中的《光环2》，就是“A4”，多个项目可以写在同一条短信中，如“JCSA3B3C1D2E5F4”。

“2004年UCG年度游戏评选”之读者评选游戏列表

A 年度最受欢迎游戏
1.胜利十一人8
2.潜龙谍影3
3.勇者斗恶龙VIII
4.光环2
5.口袋妖怪 火红・叶绿

B 年度最佳男性角色
1.林克(塞尔达传说 神奇的小人帽)
2.明智光秀(战国无双)
3.隼龙(忍者龙剑传)
4.Snake(潜龙谍影3)
5.明智左马介(鬼武者3)

C 年度最佳女性角色
1.THE BOSS(潜龙谍影3)
2.卡琳(影之心 II)
3.杰西卡(勇者斗恶龙VIII)
4.永濑萤/Kei Nagase(皇牌空战5)
5.萨姆斯(银河战士PRIME 暗之回响)

D 年度最佳游戏画面
1.GT赛车4
2.光环2
3.山脊赛车PSP
4.潜龙谍影3
5.汤姆・克兰西的分裂细胞

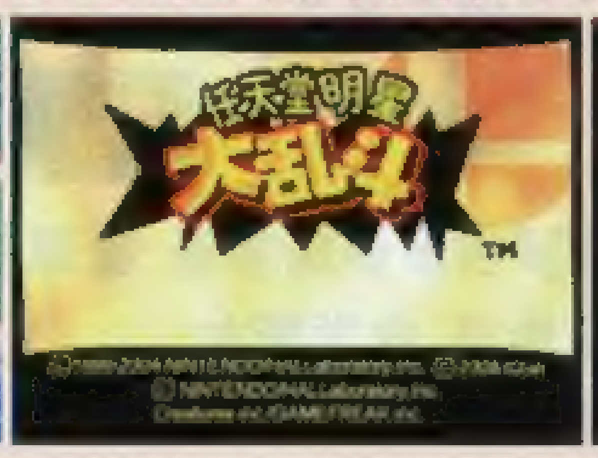
E 年度最佳原创主题歌
1.皇牌空战5
2.影之心2
3.潜龙谍影3
4.寂静岭4
5.战国无双

F 年度女生最爱游戏
1.为你而死
2.瓦利奥制造 大回转
3.战国无双
4.牧场物语 女性版
5.星之卡比 镜之大迷宫

神游机全新大作终将出炉

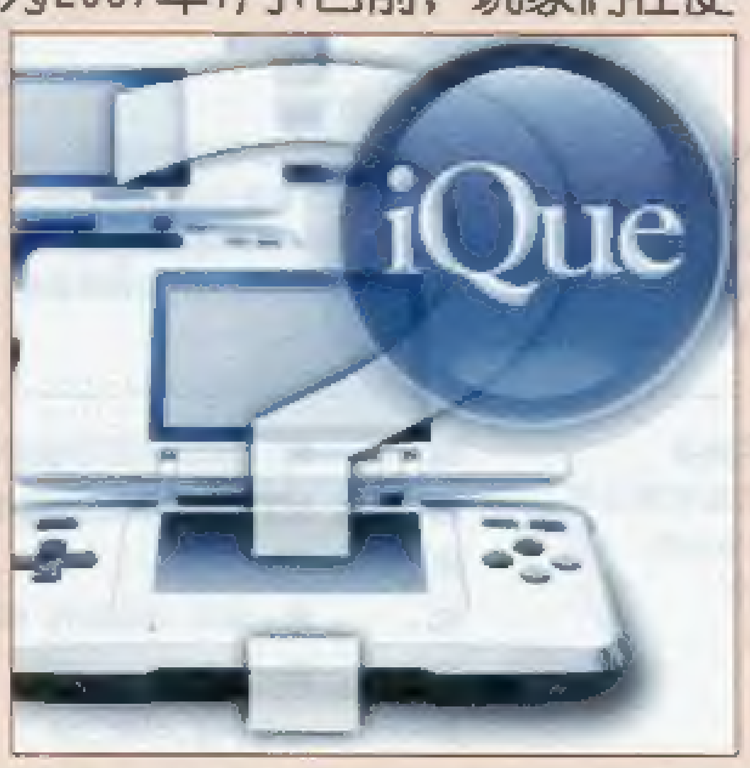
特报 神游新作即将通过审批；下期和我们一起请愿行货DS







经本刊从有关部门了解到的情况，由于国内的软件审批制度加上办事机关临近年底的特殊性，尽管神游机的众多大作早在数月前便已送到有关部门，而近3个月的漫长审核期却极度地考验着玩家们的耐心，不过苦苦等待还是值得的，从目前的资料可了解，神游至少已有4个大作铁定推出，另外有更多游戏也在审核期中，很有可能农历新年前广大神游机玩家就能有新游戏玩了。为了保证玩家们在第一时间享受到神游机上的最新中文大作，本刊面向全国玩家提供神游票邮购业务，玩家只需上网，即使坐在家里也可以方便地购买神游游戏，本刊出售的神游票使用期为2007年1月1日前，玩家们在使用时不必有任何顾虑。



新一代掌机之战已在NDS与PSP间打响，作为与广大玩家最贴近的媒体，这段时间我们也收到大量玩家来信，希望神游能将NDS行货带入中国。俗话说：众人拾柴火焰高，本刊拟在广大读者中组织“行货DS玩家大请愿”活动，通过活动收集玩家们的心声，并直接转交给神游公司，详情请留意下期杂志。

2005年初最大的业界传闻

特报 任天堂GB正统后代GBE将于2006年登场？

进入2005年，网络上传出一条可称得上是今年初最大的业界传闻——任天堂次世代掌机与家用机的规格泄漏！不过这些消息均未获得任天堂官方的确认，因此这些消息也可能完全是虚构的。

传闻中最骇人传闻的就是关于任天堂将于2006年推出真正的GB后续机种的部分了，传闻指出，GB后续机种名为GBE，即GAMEBOY Evolution(GAMEBOY进化)；主机将采用折叠式设计；而且不再像以前GB系主机一样以卡带为游戏载体，而是破天荒地采用了特制小光盘为游戏载体；在画面处理能力方面，GBE将比原SEGA的家用机DC还要强劲；其他还有蓝牙功能等。其实这一传闻倒也并非完全无凭无据，早在NDS推出之前，就有业界人士认为即使异质掌机NDS推出后也不会影响正统的次世代GB的研制，次世代GB将在2006年登场……

传闻的第二部分是有关于任天堂早前宣布的任系下一代家用机Revolution(革命)的几个技术细节，不过这部分细节之前就已经流传过了，只是这种的几个参数已经有所不同了。传闻指出，“革命”现在有两种规格，第一种规格是采用单枚2.7GHz的IBM PowerPC G5处理器、512MB总内存量、600MHz的图形芯片；第二种规格是采用两枚1.8GHz IBM PowerPC G5处理器、384MB总内存量、600MHz的ATI图形芯片。两种规格的共通部分是：带有15GB的内置硬盘、采用蓝光光盘(BD-ROM)为游戏载体、能够播放DVD。其实关于“革命”，任天堂早就准备在不久的将来公布相关信息了。此外“革命”将具有前所未有的操作方式的流言也不断传出。近日美国任天堂副社长雷吉更放出话来：“现在这种在游戏主机上接驳游戏手柄的概念已经太过于古旧了，相信所有的玩家都期盼着革新吧。”看来我们惟有期待了，期待任天堂新一轮真正的“帝国反击战”吧。

www.plumbook.cn

NDS《恶魔城》新作公布！

软件 《晓月圆舞曲》的续作将于2005年秋在NDS上市

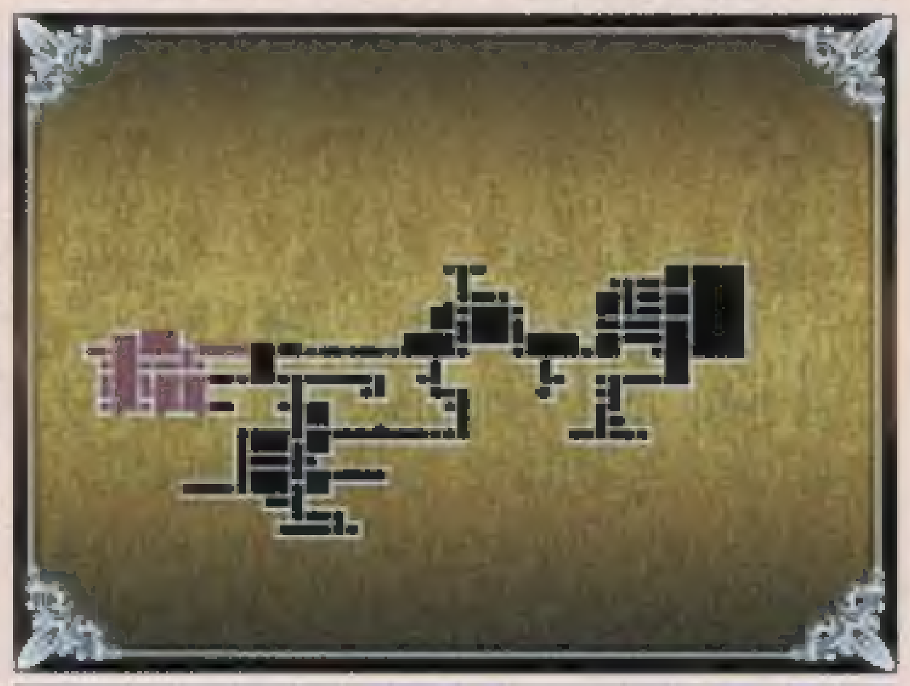


▲主角仍是来须苍真。

2005年刚刚来到，Konami“《恶魔城》系列”的主制作人IGA（五十岚浩司）在接受欧洲媒体采访时就透露出了惊人的消息：“《恶魔城》最新作将于2005年秋季登陆NDS！”随后Konami正式对外公布本作的游戏画面。

新作的故事将发生在GBA版《晓月圆舞曲》（后文简称《晓月》）之后一年，即2036年，故事也将紧接着《晓月》的大结局发展下去。当主角来须苍真选择与混沌决裂，不再继续其作为吸血鬼王德拉古拉的转生之命运后，他的新敌人出现了——名叫塞丽雅·福娜（Celia Fortner）的企图让吸血鬼王复活的狂热份子，苍真决定对塞丽雅的老巢发动主动攻击，于是那似曾相识的恶魔城堡又一次出现在了他的面前……

由于本作属于《晓月圆舞曲》的续作，所以游戏在基本玩法上和该作完全相同。游戏的核心依然是《恶魔城 月下夜想曲》那样的A·RPG式迷宫探索动作游戏，前作的多武器系统以及战魂系统也得到了完全保留，并会进一步强化。由于NDS相对于GBA在机能和游戏的容量上有了很大提升，所以本作会在各个方面进行“发挥NDS机能极限”的强化。在IGA看来，NDS超过PS的2D处理能力以及远比GBA出色的声音处理机能，都足以让本作在画面和音乐上达到一个新的高度。至于涉及到NDS独有的双屏以及触摸屏功能的运用部分，IGA表示，本作中上屏幕会用来显示城堡地图以及角色状态，下屏幕则用来显示正常的游戏画面，这样玩家就可以省去经常需要调出菜单的麻烦了；而由于《恶魔城》是一款比较纯粹的动作游戏，所以他并不想让玩家在忙于按键操作的时候被突然要求去用触控笔进行操作，但是他也指出本作中新增的魔封系统（Magic Seal System）会令触摸屏的作用得到发挥。所谓魔封系统，是指玩家在进行BOSS战获得胜利以后，下屏幕上会出现魔封晶球；玩家必须根据系统的提示正确地用触摸笔画出魔法印记将BOSS封印；如果失败的话，BOSS会回复少量体力，玩家就不得不再次将其击败。





▲本作的实际游戏画面。

IGA表示，游戏现在正在开发过程中，他正在构思引入利用NDS的无线通信机能实现双人对战模式。他还表示本作中除了可以交换战魂以外，玩家还可以将自创的地图用于交换、游戏！目前，游戏还没有正式确定副标题，但欧美地区的发售日已经预计在秋季了。FANS请继续期待本刊的后续报道吧！





育碧股价缘何上涨60%？

事件 EA恶意收购行为惊动法国政府，法国多家游戏商表示支持育碧

2004年底的头条新闻当数EA恶意收购育碧（Ubisoft）19.9%股票的消息了，目前此事已经在法国游戏业掀起轩然大波，并且已经惊动法国政府。据法国金融日报《La Tribune》报道，法国政府过去几个月里一直在关注法国游戏业的发展状况，而其中育碧又成为重点观察对象。在必要时，法国政府将会支持育碧。

UBISOFT™

除了法国政府外，法国国内的几家知名游戏公司都对育碧的情况高度关注。位于法国的欧洲最大游戏发行商Infogrames（其在美国的分公司就是Atari）的首席执行官Bruno Bonnell在接受路透社电话采访时表示，Infogrames将会支持育碧，希望育碧能够避免落入美国公司的手中。“EA显然不会满足于目前的持股水平……我希望育碧能够找到防御措施，不至于让Infogrames成为欧洲游戏产业最后的堡垒。”Bonnell说，他认为，如果育碧那些优秀的作品落入EA那样的财团手中是非常可悲的事。

VU Games虽然位于美国，不过其母公司维文迪环球却是一家法国公司。在EA收购育碧股份一事发生后，路透社报道说VU Games正与育碧讨论合并的可能，不过VU Games方面发表了简明扼要的声明否认了这则消息。至于VU Games是否有过类似的谈判我们不得而知，不过VU Games第三财季的亏损额达1.85亿欧元，要想拿出一大笔钱收购育碧实在不是一件容易的事。

不管此事的进展如何，对于育碧的股价来说都是一件好事。目前育碧的股票已经成为投资者们追捧的热点，从12月20日至今，育碧的股价以及上涨了60%！

PSP首款多人A·RPG公布

软件 索尼在线公布PSP首发新作《未名传奇：刀锋兄弟会》

在CES展前一天，索尼在线娱乐公司（SOE）公布了一款PSP动作RPG《未名传奇：刀锋兄弟会》（Untold Legends：Brotherhood of the Blade），这是目前公开的第一款可进行多人游戏的动作RPG，也是北美PSP的首发新作之一。



SOE的总裁ohn Smedley表示，该公司集结了大批精英来打造这款完全原创的新作。SOE是索尼旗下负责网络游戏业务的分公司，著名作品有“《无尽的任务》系列”。这款《刀锋兄弟会》将会延续SOE的作品风格，通过PSP的无线通信功能，玩家可以在掌机上体验网络动作RPG的感觉。并且随着今后索尼开通PSP的无线网络功能，该作将可能成为一款真正的网络RPG！

《刀锋兄弟会》的故事发生在一个叫做Unataca的世界中，这个世界遭到了邪恶力量的侵袭，人类被逼退到最后的堡垒Aven城中。在这里，英雄们成立了刀锋兄弟会，准备迎接随时来犯的邪恶势力。在游戏中，玩家扮演的就是刀锋兄弟会的一员，可以从骑士、炼金术士、德鲁伊和狂战士中选择一种职业，并且可以对角色外貌进行设计。本作系统上最大的特点之一就是其中所有的场景的地形、怪物和道具布局都是随机生成的，游戏中有一百多个关卡。





3DM-SMV
www.plumbook.cn

NGC欧洲圣诞迎来最冷寒冬

特报 NGC欧洲圣诞商战惨败，遭零售商贱价甩卖

去年NGC大降价之后，其在欧洲的销售情况曾一度呈爆炸性增长势头。然而由于降价程度太大，以至于在PS2和Xbox相继宣布降价后，任天堂无力继续下调NGC的售价。今年圣诞商战期间，NGC严重缺乏大作，在欧洲的销售情况降至冰点。虽然任天堂官方仍是坚持不降价，很多零售商已经在亏本甩卖NGC。



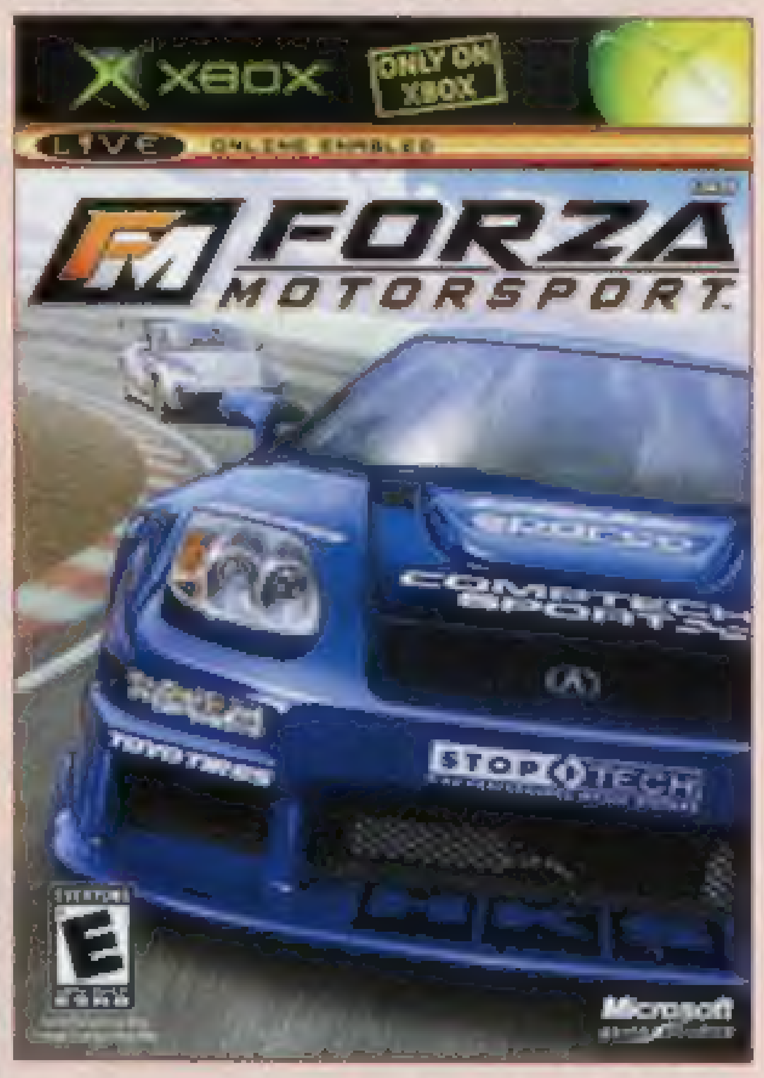
英国的几家主要零售商如Argos等在圣诞期间将NGC的售价大幅下调到39.99英镑（市面标准价为74.99英镑）。NGC的一些核心大作，如《马里奥赛车：双重冲击！！》售价跌到了9.99英镑，《阳光马里奥》售价仅为6.99英镑。在Woilworths，NGC游戏的均价为6.99英镑。

然而即便零售商以贱价甩卖NGC，在缺乏软件支持的情况下，NGC在欧洲的销量依然极为惨淡。在英国，NGC的周销量只有7千多部，而Xbox接近4万部，PS2则高达6万多部。

"《GT赛车》杀手"全中文化

软件 微软将于4月同步推出Xbox《飞驰竞速》中英文版

1月4日下午台湾微软在其总部大楼举办了2005年首次Xbox游戏媒体预览会，介绍了本年度将会推出的多款Xbox游戏，以及今年Xbox的经营计划。不过其中最引人注目的就是2005年Xbox的一线大作《飞驰竞速》（Forza Motorsport）将与美版同步于今年4月推出全中文版的消息。



微软在现场展出了目前仍在开发中的这款拟真赛车大作《飞驰竞速》中文化版本，虽然目前包括片头动画与操作介面等都还是未完成状态，但已可见识到全中文化后无语言隔阂的游戏界面。

《飞驰竞速》是和"《GT赛车》系列"同样定位的作品，追求游戏的真实感，而且也可以对钟爱的汽车进行改装。单就对于《GT赛车4》而言，《飞驰竞速》拥有自己的竞争优势，60家汽车商、超过250台汽车的授权虽然远远少于《GT赛车4》，但它却获得了"法拉力"（Ferrari）及"保时捷"（Porsche）这两个在车迷眼中具有极重要地位的汽车品牌的授权！而《GT赛车4》中没有实现的汽车外观改装功能也是《飞驰竞速》所具有的。游戏还将提供非常丰富的Xbox Live连线功能，玩家在进入游戏时将可选择自己所属的区域（亚洲、美洲、欧洲等），每个区域将有不同的赞助商与车厂优惠措施，零件车辆等的价格也会有不同的设定，玩家可透过Xbox Live连线的方式跟世界各地的玩家进行跨区域的交易，各取所需。不知道是不是为了回避《GT赛车4》的锋芒，《飞驰竞速》的发售日已经一路从2004年末、2005年2月，一直延期到2005年4月，而《GT赛车4》的美版发售日则是从2004年底延期到2005年第一季度。


▲图为德国保时捷2004年的新车"Porsche Carrera GT"在游戏中的表现。

虽然"《GT赛车》杀手"并非微软的自称，但《飞驰竞速》的确是微软试图挑战《GT赛车》的一线大作，比尔·盖茨在今年CES展的基调演讲时以《飞驰竞速》为演示游戏也充分说明了本作的地位所在。

世嘉全面进军中国游戏业

事件 世嘉与爱胜携手在中国销售电子游戏

继之前宣布与天图合作在中国运营PC网游《莎木Online》之后，目前世嘉（SEGA）又有进军中国游戏市场的新动作，而这次瞄准的则是电子游戏市场。世嘉宣布其已经与百慕大爱胜（AtGames）控股公司（总公司：百慕大群岛，总裁：熊秉纲博士）签署独家销售协议，将由爱胜在中国（包括香港和台湾地区）独家代理销售世嘉的游戏软件、OEM产品以及世嘉游戏下载服务。

爱胜是2001年由多位资深高科技产业人员在百慕大创立的，主要业务包括开发及设计各种互动娱乐产品，其经营区域包括美国、日本和中国等地。根据这份独家授权协议，爱胜将拥有世嘉的PS2、PSP、Xbox、NGC、GBA、NDS、PC等现有平台，乃至未来的PS3、Xbox等平台游戏在中国的发行权。世嘉的手机和PDA游戏下载服务也由爱胜独家代理。

除了游戏销售外，世嘉游戏的外包制作、授权也由爱胜独家获得，爱胜有权制造、授权和销售世嘉曾经推出的游戏机的模拟器及软件，包括MD、SS、DC等平台。今后爱胜有权将世嘉的这些硬件技术移植到PDA、手机、IC芯片等产品中，也就是说，今后我们很可能可以在手机或者PDA上玩到正宗的SS和DC游戏。

任天堂以马里奥勾引第三方？

软件 《NBA街头篮球》、《DDR》新作出现马里奥

自从岩田聪接替山内溥的位子成为任天堂的新社长后，任天堂对于第三方的态度比以往要亲切得多。近期任天堂更是开始以其旗下的经典角色"引诱"第三方游戏软件商为其开发游戏。

2004年12月底，EA宣布其街头篮球新作《NBA街头篮球V3》（NBA Street V3）的NGC版中将会出现马里奥、碧奇公主和路易这3位经典角色！在这款街头篮球游戏中，玩家将可以与25位不同时代的NBA传奇巨星一较高下，并且PS2、Xbox和NGC版都有其各自版本的特定角色，而NGC版的特定角色就是以上所述3位任天堂超级明星。《NBA街头篮球V3》预定今年2月8日发售。

1月7日，任天堂与Konami宣布将会合作在NGC上推出一款《DDR》新作，名为《马里奥DDR》（Dance Dance Revolution with Mario），本作的主题自然就会是马里奥等经典角色，而且游戏中将有众多反映马里奥世界观的设计，游戏除了传统的DDR式玩法外，还会加入很多有趣的原创迷你游戏。本作预定2005年夏在日本发售，游戏还将同捆专用的跳舞毯。





小资料："《NBA街头篮球》系列"

与《NBA LIVE》等正统篮球游戏不同的是，该系列属于街头篮球，而且加入了许多在现实中无法实现的夸张篮球动作，游戏风格较为轻松。系列第一作《NBA街头篮球》于2001年6月18日先在PS2平台发售，美国地区该作PS2版最终销量达到惊人的164万套！这也是目前美国地区销量最高的篮球游戏了。系列第二作《NBA街头篮球Vol.2》于2003年4月28日在三大机种同时发售，美国地区该作PS2版最终销量达到115万套销量。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

让PSP的使用时间提高两倍

硬件 Nyko公布多款才貌双全的PSP专用保护壳

在1月6～9日举行的CES上，美国知名游戏周边商Nyko公布了4款PSP专用的金属外壳，这几款金属外壳不但造型极酷，与PSP的外形相当合拍，而且其中2款甚至具有相当实用的功能，而非简单的外壳！

Screen Armor for PSP：只为PSP的屏幕提供保护屏幕的金属壳。

Hard Case for PSP：对PSP全身都进行保护的金属壳。

Charger Case for PSP：不但能够保护PSP，而且外壳中就内藏有电池，能够给PSP充电，并让PSP的使用时间提高到原来的3倍。

Theater Experience for PSP：最豪华的PSP外壳，平常是一个保护外壳，打开后，就可以让PSP呈45度固定住，以便于观看PSP上的影像；外壳中还内置有更为高端的喇叭，提供比PSP本身的喇叭更好的音质以及更大的音量；拥有和Charger Case同样的充电功能，能够使PSP的使用时间提高到原来的3倍。

Nyko宣布这几种PSP专用外壳将会配合北美PSP的正式发售，售价则是未定。


■Hard Case for PSP(合盖时)


■Hard Case for PSP(开盖时)


■Screen Armor for PSP


■Charger Case for PSP


■Theater Experience for PSP

新闻短波

■美国SanDisk公司宣布将会针对PSP来推出一系列Memory Stick Duo，这批短记忆棒采用半透明彩色设计，容量分为128MB、256MB、512MB与1GB四种，价格在39.99 美元至159.99 美元之间。



■Temco宣布将在PSP上开发全新的系列作品。

■野村哲也透露《王国之心II》光是配音演员就有100人以上，几乎是前作的两倍。

■Level-5社长日野晃博在最近的一次访问中隐约透露，去年6月份宣布取消开发的Xbox网络游戏《真幻想在线》将可能重见天日。

■据Xbox的官方杂志《OXM》报道，微软目前正在制作Xbox2的《光环2.5》，并且计划以该作为Xbox2的首发软件之一，本作的正式定名可能是《光环2 导演剪辑版》。本作将会增加部分剧情，并且在画面上进行大幅强化。有消息指出，从《光环2》的制作时期起，制作组就已经开始为次世代版的《光环》做准备了。

■PS2《铁拳5》美版发售日正式确定于2月22日，日版发售日则定于3月31日。



■12月底，SCE在其官方网站上为PSP目前的严重缺货情况发表了道歉启事。SCE表示虽然该公司已经尽全力加大产量，不过依然无法消费者庞大的市场需求。SCE对此表示非常抱歉，希望大家能够继续支持SCE的产品。目前SCE每次在其PS官方购物网站提供PSP的预订总是造成网络堵塞，12月29日提供预订的一批PSP在半个小时内就被抢购一空。新年过后，久多良木健于日前表示，造成PSP产量不足的最大原因是PSP图形芯片生产的滞后。

■来自美国方面的消息，NGC上的真实比例版《塞尔达传说》的美版名称将会是《The Legend of Zelda: Gates of the Realm》，"Gates of the Realm"的一个含义为"王国之门"。

■Capcom正式公布《洛克人ZERO4》的游戏画面，从新画面可以看出，本作仍保持系列作以来的正统动作游戏风格，人设、插画也保持系列作以来的高水准。



■法国Actimagine公司宣布其已经研发成功"GBA Video"视频压缩的最新改良技术，这个改良版技术的压缩率是前一个版本的3倍以上，可以在32MB卡带中存放达90分钟的影像。

■Koei宣布GBA版《真・三国无双Advance》将于今年3月发售，不过有关该作其他一切资料不详。

■美国路易斯安那州经济发展部娱乐司长Mark Smith表示该州将会通过以减税的方式支持游戏业发展，并可能安排路易斯安那州的某所大学与这些游戏公司共同开发游戏。

■1月初，索尼宣布以185亿日元的价格收购了台湾奇美实业的日本LCD制造厂，这笔交易将于今年3月底之前完成。目前索尼并未宣布是否将会利用这家制造厂为PSP提供液晶屏部件。

■有消息指出，SCE的战略游戏《战斗国家》将在PS2上推出系列最新作《战斗国家・改 NEW OPERATION》，本作将作为该系列在PS上的前作《战斗国家・改 IMPROVED》的续编进行开发，预定3月31日发售。

■南梦宫宣布收录多款经典老游戏的PSP版《南梦宫博物馆》(Namco Museum)于2月24日发售，售价3990日元(含税)，收录1980年时期的7款南梦宫经典街机游戏，据悉其中4款还会有运用PSP的3D机能进行重新制作的版本。以下为当年曾在PS推出的《南梦宫博物馆第1卷》封面。



■IBM宣布将会投资25亿美元在纽约北部兴建尖端半导体工厂，并已经与索尼、东芝公司(德国)为该项目投入了19亿美元。这家占地38万平方英尺的工厂将于今年下半年投入使用。由于这个投资项目将会为纽约带来1000个就业机会，纽约州政府将会提供1.5 亿美元的资金支持。

■12月底台湾方面传出消息说，《勇者斗恶龙》和《太空战士》的商标已经被一家台湾公司所注册，并且这家台湾公司目前已经要求Square Enix停止在台湾方面继续使用这两个名字作为《DQ》和《FF》的译名。台湾青文出版社最近推出的攻略本就没有使用《勇者斗恶龙VIII》的名字，而是采用其英文名《Dragon Quest VIII》。

■《武藏传II》美版将先于日版在明年3月1日发售，同时美版难度将会高于日版。

■据悉，Xbox版《Spike Out》发售日已经定于3月24日。

■SEGA Sammy HD集团于日前宣布，SEGA与Sammy的所有家用机游戏以及街机游戏以后将统一由SEGA来发售。

■Xbox版《毁灭战士3》发售日正式定于3月1日。

■据北京青年报报道，国务院关税税则委员会主任、财政部部长金人庆于日前表示2005年起数码相机、玩具、游戏机等为零关税商品。这项新政策未来将会对中国大陆的游戏机市场产生什么样的影响目前还不得而知。

■SanDisk发布容量达4GB的Memory Stick(MS)后，索尼在本届CES展上也公布了4GB MS Pro(高速版)。这款产品不仅容量大，而且可以在恶劣的湿度环境下保持稳定性。该产品售价预计为900美元，将于2月份上市。虽然MS Pro卡属于长记忆棒，但相信不久之后，属于短棒并能够用于PSP的4GB的MS Duo Pro也会公布的。



■Tomy宣布NGC的《火影忍者 激斗忍者大战》3作总销量已经突破100万套。

■《GT赛车4》2004年12月28日在日本上市后引发了销售热潮，两日之内出货突破了100万套。这也是该系列在日本的最快出货速度。此前的《GT赛车3》发售3天内才突破百万出货量。目前"《GT赛车》系列"的全球累计销量已经突破了3600万套。



UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻，加入方法如下：(5元包月)

中国联通用户 发送RB到9355700

中国移动用户 发送RB到3355700

www.plumbook.cn

PS2 翼神 GIGA WING 世代 STG
翼神ギガウイング ジェネレーションズ　Taito　日版　预定 2005 年 3 月 24 日

这次的得分上限高达10的20次方！



▲本作中共有4架战机可供选择，这次为大家介绍其中的两架。本系列的机师人设也是卖点之一，不知本作是否还是冬目景呢？

超爽快的2D纵版STG“《GIGA WING》系列”终于又有新作了。本系列的街机版由Takumi开发，前两作曾由Capcom代理发行至DC上，让中国玩家也爽了一把。“《GIGA WING》系列”的特征就在于自机拥有能够反弹子弹的防护罩——REFLECT FORCE，当屏幕上满是子弹之时，只需发动防护罩，便可将满天的子弹变为惊人的分数，游戏的乐趣便在于此！

系列作从二代开始追加了倍率设定，这次的《翼神GIGA WING 世代》更加强化了倍率设定。只要击爆特定敌人或是一次反射大量子弹时，就会出现令得分翻倍的倍率道具。如果同时吃下大量倍率道具，分数就会爆涨了。这次的得分上限高达10的20次方！向着这一目标努力吧！





▲当下方的槽显示OK时，就可以发动防护罩了。不过使用一次之后得过一段时间才能再放。

PS2 Baldr Force Exe ACT
バルドフォースエグゼ　Alchemist　日版　预定 2005 年 3 月 31 日

追加了全部女性角色变为猫耳娘的“猫模式”！

人气卓绝的PC游戏《Baldr Force Exe》继2004年登陆DC之后，如今又登上了PS2的舞台。《Baldr Force Exe》是一款强调速度感的动作游戏，玩家要操纵机器人在虚拟的网络世界中战斗。游戏同时也有体验剧情与角色互动的冒险模式，由此将派生出不同的分支和结局。游戏的爽快感和操作性都比较出色，难度设置合理，剧情也有独特之处，因此深受PC玩家好评。

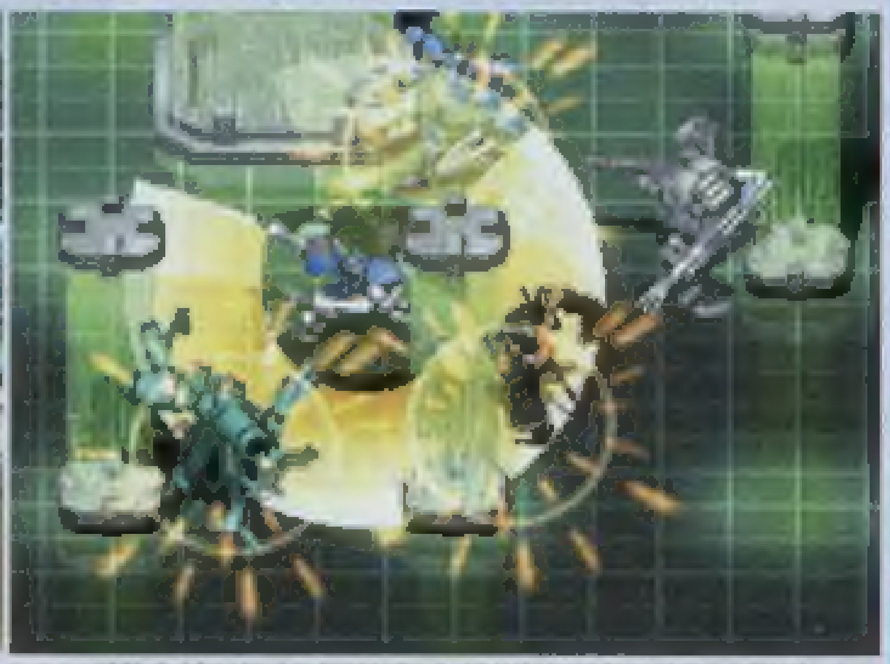


▲游戏人设是在PC游戏界颇有名气的菊池政治，其笔下的女孩子别有一番风味。

这次的PS2版追加了任何人都能通关的HYPER MODE和全部女性角色变为猫耳娘造型的“猫模式”。PS2版还请来了石田彰、根谷美智子、大冢明夫、田中敦子、三木真一郎、保志总一朗等知名声优为游戏献声，光是这点便已经能成为购买的理由了。



▲游戏的最高难度HELL非常适合达人挑战，爽快刺激的机甲战必定让你大呼过瘾。



▲故事发生在未来完全网路化的世界，每个人脑中都植入了可直接与网路连线的晶片。

PS2 新世纪勇者大战 S・RPG
新世纪勇者大战　Atlus　日版　预定 2005 年 2 月 17 日

由人类变成的“勇者”机器人还能够合体！



▲5名能够变身成“达格王”的高中生为了保卫地球的和平而同宇宙人展开激战！（地图上的机器人都是真实比例的）

“《勇者》系列”是Sunrise公司出品的著名机器人动画片，这次开发商将其中的6部《勇者》动画片集合在了一起，构成了这款名为《新世纪勇者大战》的游戏。游戏的形式为S・RPG，从目前公布的画面上可以看出，游戏的地图画面将采用斜四十五度视角，而地图上的机器人则全部都是真实比例的，相当帅气啊！

这次为大家公开的游戏画面是和“《勇者》系列”中的一部作品《勇者指令达格王》相关的画面。这部作品的奇特之处在于，5名主角高中生能够自己变身成机器人哦！更绝的是，这些由人类变成的机器人还能够合体！



▲右边的达格火神是少年大堂寺炎变身以后的样子。



▲这些由人类变成的机器人还能够合体！

NDS 牧场物语 精灵驿站 SLG
牧场物语 コロボックルステーション　MMV　日版　发售日未定

通过触摸屏直接与动物进行“亲密接触”！

NDS版《牧场物语》的副标题终于决定了，“精灵驿站”这个副标题充分说明了小精灵们在本作中的重要地位。



▲GBA版的人气角色玛布利在NDS版中改名叫阿丽莎了。

本作以NGC版《美妙人生》的世界——忘忧谷为舞台，采用了GBA版《矿石镇的同伴们》的系统和角色，并根据NDS的特点做了全新的设定。



▲下屏平常就用来显示地图，想看哪里用手指一点就搞定了。

触摸屏除了在与人物对话时会显示头像特写外，在行动时会显示整个忘忧谷的地图。玩家可以通过触摸屏幕来自由查看任意一个区域的地图，而且地图还可以放缩微调。而在照顾动物的时候，通过触摸屏就可以直接与动物发生“亲密接触”了。

季节变化是GBA版的特征之一。随着季节的改变，游戏世界也会发生变化。春天百花盛开，冬天银装素裹，实在是美不胜收。而GBA版中存在的大量事件，在本作中也会得到继承，同时也会追加大量的新事件。



▲春天的忘忧谷景色怡人，不过却有个懒家伙正在睡大觉。

©TAITO CORP.2004 ©2004 TAKUMICORPORATION ©GIGA/Alchemist ©SUNRISE©TAKARA CO.,LTD. 2005©ATLUS 2005 発売元：アトラス 販売元：タカラ
©Marvelous Interactive Inc.All Rights Reserved.
转载自WEEKLY FAMITSU No.839
※以上为开发中画面

www.plumbook.cn


MOTOROLA
人气MOTO
彩信C381
• 高清晰65K色彩屏/支持彩信*
• 支持MP3铃音/24和弦铃音
• 可下载铃音，屏保，墙纸**
• 预置并可下载K-Java游戏和应用**
• 免提扬声器
• 迷你USB连接
精彩内容:
晴空蓝
蔷薇粉
摩托罗拉热线 800-810-5050 010 65642405 原装配件定购 800-810-5050 按3) 中文网址 www.motorola.com.cn

新作发售表

New Game Schedule

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
日	幻想水浒传 IV	Suikoden IV	Konami	RPG	39.99 美元
11 日	VR 战士 电子时代	Virtua Quest	SEGA	A・RPG	39.99 美元
3 日	文经英雄传	文经英雄传	FromSoftware	ACT	6800 日元
13 日	模拟市民：都市人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	Electronic Arts	AVG	6800 日元
13 日	黄金眼：侠盗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	Electronic Arts	ACT	6800 日元
17 日	惩罚者	The Punisher	THQ	ACT	49.99 美元
20 日	风云 幕末传	风云 幕末传	元气	ACT	6800 日元
20 日	怪物猎人 G	モンスターハンターG	Capcom	ACT	4800 日元
20 日	指环王前传 霍比特人历险记	ホビットの冒険 ロード オブ ザ リング はじまりの物語	Konami	ACT	5800 日元
20 日	新纪幻想 圣魔战记 II	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ II	IDEA FACTORY	S・RPG	6800 日元
20 日	新纪幻想 圣魔战记 II 限定版	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ II 限定版	IDEA FACTORY	S・RPG	8800 日元
20 日	信长的野望 天下创世 威力加强版	信长の野望 天下創世 with パワーアップキット	Koei	SLG	12000 日元
20 日	魔法老师 优等生版	魔法先生ネギま！ 优等生版	Konami	AVG	5800 日元
20 日	魔法老师 特等生版	魔法先生ネギま！ 特待生版	Konami	AVG	6800 日元
20 日	新世纪福音战士 钢铁之女友 2	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド 2nd	broccoli	AVG	7800 日元
20 日	杏仁怪盗 完全版	怪盗アプリコット 完全版	TAKUYO	AVG	6800 日元
20 日	杏仁怪盗 完全版（限定版）	怪盗アプリコット 完全版（限定版）	TAKUYO	AVG	6800 日元
20 日	巫术 XTH 前线学府	ウィザードリィ エクス ～前线の学府～	Michaelsoft	RPG	
25 日	午夜湾岸俱乐部 3	Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	RAC	49.99 美元
25 日	世嘉经典合集	Sega Classics Collection	SEGA	ACT	19.99 美元
27 日	凡人物语	ラジアータ ストーリーズ	Square Enix	RPG	7800 日元
27 日	数码恶魔传说 天魔变 2	デジタル・デビル・サーガ アバタール・チューナー2	Atlus	RPG	6980 日元
27 日	秋之回忆 After Rain VOL.1	Memories After Rain VOL.1	Kid	AVG	4800 日元
27 日	秋之回忆 After Rain VOL.1（限定版）	Memories After Rain VOL.1（限定版）	Kid	AVG	[illegible]
27 日	出云战记 完全版	IZUMO コンプリート	GN Software	AVG	[illegible]
27 日	宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的反攻	宇宙战舰ヤマト 暗黒星団帝国の逆襲	Bandai	SLG	6800 日元
27 日	兽王记	兽王记 PROJECT ALTERED BEAST（繁体中文版）	SEGA	ACT	售价未定
7 日	慢性死亡 铁拳 尼娜 威廉姆斯	Death by Degrees Tekken: Nina Williams（繁体中文版）	Namco	ACT	售价未定
27 日	宇宙运输队	リムランナーズ	FOG	AVG	6800 日元
2 月份					
日	脱狱潜龙 II：严惩不贷	Dead to Rights II: Hell to Pay	Namco	ACT	49.99 美元
1 日	纳米破坏神	Nano Breaker	Konami	ACT	49.99 美元
1 日	孤岛惊魂：本能反应	Far Cry Instincts	Ubisoft	FPS	49.99 美元
3 日	飞跃巅峰	[illegible]	Bandai	ACT	6800 日元
8 日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	49.99 美元
8 日	罗马之影	Shadow of Rome	Capcom	ACT	49.99 美元
15 日	异度传说二章：善恶的彼岸	Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose	Namco	RPG	49.99 美元
10 日	新选组群狼传	新选组群狼传	SEGA	ACT	[illegible]
17 日	鬼泣 3	Devil May Cry 3	Capcom	ACT	6980 日元
17 日	新世纪勇者大战	新世纪勇者大战	Atlus	S・RPG	6980 日元
17 日	天星 宿命之剑	天星 ソード オブ デスティニー	Marvelous Interactive	ACT	6800 日元
17 日	摔角玫瑰	ランブルローズ	Konami	FTG	6980 日元
18 日	荒野兵器 Alter Code: F	Wild Arms Alter Code: F	SCE	RPG	49.99 美元
22 日	铁拳 5	Tekken 5	Namco	FTG	49.99 美元
24 日	樱大战 5 巴黎在燃烧吗？	サクラ大战 3 巴里は燃えているか	SEGA	S・AVG	4800 日元
24 日	真・三国无双 4	真・三国无双 4	Koei	ACT	6800 日元
24 日	秋之回忆 After Rain VOL.2	Memories After Rain VOL.2	Kid	AVG	4800 日元
24 日	秋之回忆 After Rain VOL.2（限定版）	Memories After Rain VOL.2（限定版）	Kid	AVG	8800 日元
3 月份					
10 日	洛克人 X8	ロックマン X8	Capcom	ACT	5800 日元
10 日	伊苏 VI 那比斯汀的方舟	イース -ナピシュテムの匣	Konami	A・RPG	6800 日元
10 日	伊苏 VI 那比斯汀的方舟（限定版）	イース -ナピシュテムの匣（限定版）	Konami	A・RPG	8800 日元
17 日	激情赛车	ENTHUSIA ～PROFESSIONAL RACING～	Konami	RAC	6980 日元
31 日	[illegible]	Tekken 5	Namco	FTG	6980 日元
2004 年冬					
预定	[illegible]	绚烂舞踏祭	SCE	SLG	售价未定
预定	超级猴球 DX	スーパーモンキーボール デラックス	SEGA	ACT	售价未定
预定	影牢 II 暗之幻影	影牢 II ダークイリュージョン	Tecmo	ACT	售价未定
预定	装甲核心 方程式前线	アーマード・コア フォーミュラフロント	FromSoftware	SLG	售价未定
预定	[illegible]	BLEACH	SCE	AVG	售价未定
预定	草莓 100%	いちご 100%	Tomy	AVG	售价未定

PSP

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
27 日	苍穹之巨龙	苍穹のファフナー	Bandai	ACT	4800 日元
27 日	炼狱 洗罪塔	炼狱 The Tower of Purgatory	Hudson	A・RPG	4800 日元
27 日	电车 GO！ 便携版 东京急行篇	モバイルトレインシミュレータ＋電車でGO！ 東京急行	音乐馆	SLG	4800 日元
2004 年冬					
未定	伊苏 VI 纳比斯汀的方舟	イース -ナピシュテムの匣	Konami	A・RPG	4800 日元

*注：2004 年冬是指日本游戏公司财政年度中的冬天，一般是每年 1 月 1 日到 3 月 31 日。下文同。

◆ NEW GAME SCHEDULE ◆

新 作 发 售 表

2005 年 1 月 7 日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：

100 美元 =827.65 元人民币　　100 日元 =7.92 元人民币

100 欧元 =1110.67 元人民币　　100 港币 = 106.22 元人民币

红色字体：受注目游戏

注 1：本表所收录的游戏发售时间为 2005 年 1 月 11 日～2005 年 3 月 17 日。

注 2：推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

注 3：游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
11 日	塞尔达传说：神奇的小人帽	The Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo	A・RPG	29.99 美元
13 日	马里奥聚会 ADVANCE	マリオパーティアドバンス	Nintendo	ETC	4800 日元
15 日	洛克人周年纪念合集	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	ACT	29.99 美元
20 日	指环王前传 霍比特人历险记	ホビットの冒険 ロード オブ ザ リング はじまりの物語	Konami	ACT	4800 日元
20 日	侦探神宫寺三郎 白影少女	探偵神宮寺三郎 白い影の少女	Marvelous Interactive	AVG	4800 日元
27 日	三国志英杰传	三国志英杰传	Koei	S・RPG	4800 日元
27 日	三国志孔明传	三国志孔明传	Koei	S・RPG	4800 日元
3 月份					
3 日	超级机器人大战 原创世纪 2	スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION2	Banpresto	S・RPG	价格未定

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
11 日	VR 战士 电子时代	Virtua Quest	SEGA	A・RPG	39.99 美元
11 日	Resident Evil 4	Resident Evil 4	Capcom	ACT	49.99 美元
13 日	模拟市民：都市人生	ザ・アーブズ シムズ・イン・ザ・シティ	Electronic Arts	AVG	6800 日元
13 日	黄金眼：侠盗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	Electronic Arts	ACT	6800 日元
13 日	WWE 美式摔角	WWE デイ・オブ・レコニング	Yuke's	SPG	6800 日元
27 日	biohazard4	biohazard4	Capcom	ACT	7800 日元
3 月份					
22 日	杀手 7	Killer 7	Capcom	ACT	49.99 美元
4 月份					
20 日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	Nintendo	S・RPG	售价未定

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
17 日	泰格・伍兹 PGA TOUR 2005	Tiger Woods PGA TOUR 2005	EA	SPG	售价未定
今冬					
预定	侦探・葵生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	探偵・葵生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件	元气	AVG	售价未定

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
月份					
15 日	谍对谍	Spy vs. Spy	Global Star	ACT	售价未定
18 日	惩罚者	The Punisher	THQ	ACT	49.99 美元
25 日	午夜湾岸俱乐部 3	Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	RAC	49.99 美元
25 日	近距离作战 先发制人	Close Combat: First to Fight	Global Star	FPS	39.99 美元
27 日	OutRun2	OutRun2	SEGA	RAC	6980 日元
3 月份					
1 日	飞驰竞速	Forza Motorsport	Microsoft	RAC	49.99 美元
1 日	脱狱潜龙 II 严惩不贷	Dead to Rights II: Hell to Pay	Namco	ACT	49.99 美元
5 日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	49.99 美元
14 日	NARC	NARC	Midway	ACT	49.99 美元
22 日	钢铁凤凰	Iron Phoenix	Sammy	ACT	49.99 美元
22 日	街头霸王周年纪念收藏版	Street Fighter Anniversary Collection	Capcom	FTG	29.99 美元
2004 年冬					
预定	格斗之王 2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	SNK Playmore	FTG	4800 日元
预定	超级猴球 DX	スーパーモンキーボール デラックス	SEGA	ACT	售价未定

比波猴学院 游戏大全集

PSP

推荐度 A | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- SCEI
- 4800日元
- 无对应周边

12.30

闹翻天的比波猴们又来到PSP上了！不过这一次不再是传统的动作游戏，而改成了类似《瓦里奥制造》的小游戏大集合。各种又要动脑又要动手的难题摆在你面前，要想在比波猴学院里脱颖而出可不容易哦！游戏模式比较丰富，除了需要在限定时间内通过的考验外，还有需要长久耐力支持的游戏，并且还收录了多款可单机二人对战的游戏类型。另外游戏支持无线联机对战，最多可以让4名玩家一较高下，PSP玩家诚意推荐！



红忍 血河之舞

Xbox

推荐度 C | M 17岁以上玩家对应

- VU Games
- 49.99美元
- 无对应周边

01.03

继《Kunoichi 忍》之后，又一款以女忍者为主角的游戏登场了，不过与前者不同的是，这次的主角——红还只是一位小女孩而已。铁丝是红的主要武器，而从官方的预告片中我们也可以看到小太刀、吹箭桶等乱武器，甚至红还能使用色诱来吸引敌人上钩。本作并非只追求斩杀乐趣的游戏，而是以潜入为主杀敌为辅。



Resident Evil 4

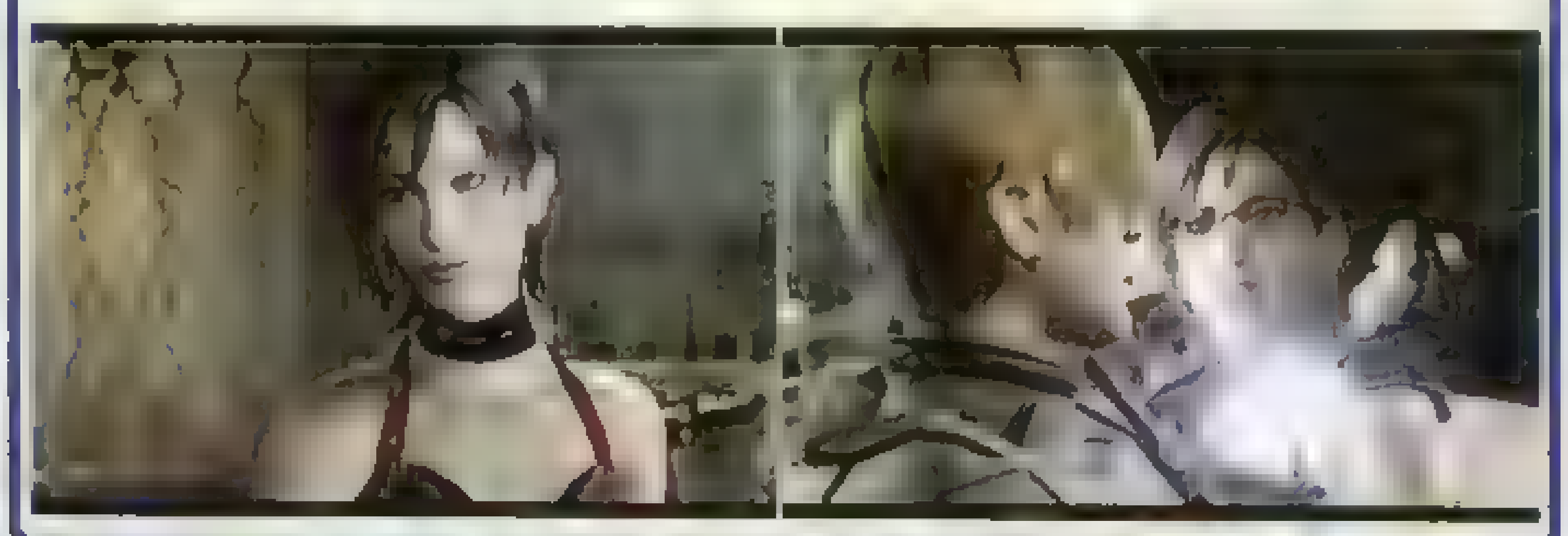
NGC

推荐度 S | CERO 18 18岁以上玩家对应

- Capcom
- 49.99美元
- 日版发售日为1月27日

01.11

本作对于该系列来说，可谓是相当重要的革新之作，游戏的玩法有了极大的变化，第三人称追尾视点给人的感觉耳目一新，游戏中的敌人也将更聪明、行动力也更高，标志着系列将向着动作性更强的方向发展。2代的主人公里昂将再次担纲主演，他的任务是前往欧洲的小山村营救总统的女儿阿什莉，而艾达·王也将在游戏中出场担任重要角色。



马里奥聚会ADVANCE

GBA

推荐度 A | CERO 全年龄 全年龄玩家对应

- Nintendo
- 4800日元
- 无对应周边

01.13

曾于NGC平台上大受欢迎的《马里奥聚会》终于搬到了掌机上。游戏的玩法与以前的作品大致相同。在类似《大富翁》丢骰子前进的同时，还可以玩到共计50种有趣的迷你游戏。而在前进的道路上收集到的指定物品数量最多时，就会取得整局竞赛的优胜。除了参与各种游戏外，收集这些迷你游戏也十分有趣。另外本作还附带有叫"聚会棋盘"的小游戏，多人游戏时更会乐趣倍增。



义经英雄传

PS2

推荐度 B | CERO 15 15岁以上玩家对应

- FromSoftware
- 6800日元
- 无对应周边

01.13

《义经英雄传》与目前大红大紫的"无双系列"极其相似，玩家可以在整体战略的部署下体验斩杀敌人的快感，而且这些战略要素将在游戏中占有很大成分。游戏以史实为基础展开故事，武藏坊弁庆和那须与一等历史上著名的人物将会一一登场。另外，游戏中还会出现以其他角色为主线的模式，以及与故事关系密切的原创角色。



新纪幻想 圣魔战记 II

PS2

推荐度 B | CERO 审查予定 对应年龄评定中

- Idea Factory
- 6800日元
- 无对应周边

01.20

作为I公司"永无"系列的一个旁支，本作还是秉承了前作S·RPG的方式。类似《皇骑》的AP系统还是保留，并且衍生出了"Charge"、"Hold"等多人连携和个人连携系统。本作中的"捕获"系统很有趣，抓获敌人后可以从敌人那获得技，并且可以在战斗中使用这些技。合成依然是游戏的重点，看得出难度并不低。



©2004 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. ©2004 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. ©2004 FromSoftware Inc. All rights reserved. ©2005 Nintendo
©2005 HUDSON SOFT ©Capcom Co,. LTD. 2005 All Rights Reserved © IDEA FACTORY

日本游戏周间销量排行榜 TOP15

这次排行榜再次更改了风格，不断求变是JCG的一贯作风，希望大家能继续对我们提出意见。这次排行榜中出现了PSP的作品，让众多NDS游戏的地位受到了影响，看来两台主机的前途无可限量。另外，《勇者斗恶龙Ⅷ》已经在最新的一周失去了第一位，小岛秀夫的《潜龙谍影3》果然具有"王道"威慑性，期待下一期的激烈斗争

[illegible]

排名	上周 / 上上周	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	价格	最高排位	周间销量（套）	累计销量（套）
1	– / –	[illegible]	PlayStation2	Konami	ACT	12月16日发售	6980日元	1位	48万7156	48万7156
2	– / –	[illegible]	PlayStation2	Namco	RPG	12月16日发售	6800日元	2位	37万2767	37万2767
3	1 / 1	[illegible]	PlayStation2	Square Enix	RPG	11月27日发售	8800日元	1位	11万6731	311万3169
4	7 / 3	瓦里奥制造 摸摸乐	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	3位	75094套	24万9355套
5	8 / 2	超级马里奥64DS	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	2位	68590套	24万1243套
6	3 / –	大都技研公式 家有柏青嫂 吉宗	PlayStation2	大都技研	TAB	12月9日发售	4280日元	3位	57802套	23万4304套
7	11 / 9	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售	4800日元	1位	57274套	[illegible]
8	9 / 7	马里奥聚会6	Nintendo GameCube	Nintendo	TAB	11月18日发售	5800日元	2位	57109套	26万8848套
9	– / –	真·三国无双	PlayStation Portable	Koei	ACT	12月16日发售	4800日元	9位	56425套	56425套
10	4 / –	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GameBoy Advance	Capcom	RPG	12月9日发售	4800日元	4位	54129套	12万687套
11	– / –	大金刚 丛林劲鼓	Nintendo GameCube	Nintendo	MUZ	12月16日发售	5800日元	11位	46594套	46594套
12	2 / –	机动战士高达 高达vs.Z高达	PlayStation2	Bandai	ACT	12月9日发售	6800日元	2位	46453套	23万2877套
13	10 / –	耀西的万有引力	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	12月9日发售	4800日元	10位	45934套	80323套
14	– / –	超级机器人大战GC	Nintendo GameCube	Banpresto	S·RPG	12月16日发售	7800日元	14位	36973套	36973套
15	15 / 4	口袋妖怪 冲刺	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	4位	35730套	10万9371套

[illegible]

排名	上周 / 上上周	游戏名称	机种	厂商	类型	发售日	价格	最高排位	周间销量（套）	累计销量（套）
1	1 / 1	[illegible]	PlayStation2	Square Enix	RPG	11月27日发售	8800日元	1位	20万33	299万6438
2	– / –	[illegible]	PlayStation2	Bandai	ACT	12月9日发售	6800日元	2位	18万6424	18万6424
3	– / –	[illegible]	PlayStation2	大都技研	TAB	12月9日发售	4280日元	3位	17万6502	17万6502
4	– / –	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GameBoy Advance	Capcom	RPG	12月9日发售	4800日元	4位	66558套	66558套
5	– / –	大众高尔夫PSP	PlayStation Portable	SCEI	SPG	12月12日发售	4800日元	5位	66079套	66079套
6	– / –	山脊赛车	PlayStation Portable	Namco	RAC	12月12日发售	4800日元	6位	60163套	60163套
7	3 / –	瓦里奥制造 摸摸乐	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	3位	56584套	17万4261套
8	2 / –	超级马里奥64DS	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	2位	52591套	17万2653套
9	7 / 4	马里奥聚会6	Nintendo GameCube	Nintendo	TAB	11月18日发售	5800日元	2位	39170套	21万1737套
10	– / –	耀西的万有引力	GameBoy Advance	Nintendo	ACT	12月9日发售	4800日元	10位	34389套	34389套
11	9 / 10	口袋妖怪 绿宝石	GameBoy Advance	Nintendo	RPG	9月16日发售	4800日元	1位	32242套	[illegible]
12	– / –	太鼓之达人五代目	PlayStation2	Namco	MUZ	12月9日发售	4680日元	12位	29381套	29381套
13	– / –	假面骑士BLADE	PlayStation2	Bandai	ACT	12月9日发售	5800日元	13位	25838套	25838套
14	– / –	FIFA完全足球2	PlayStation2	EA	SPG	12月9日发售	2800日元	14位	24379套	[illegible]
15	4 / –	口袋妖怪 冲刺	NintendoDS	Nintendo	ACT	12月2日发售	4800日元	4位	23630套	73641套

本期日本周间游戏销量排行榜的数据摘自WEEKLY FAMITSU №839·№840。发售量的颜色如果不足10万为黑色、10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色。

中国期待游戏榜 TOP20

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	最终幻想X[illegible]	Square Enix	RPG	预定2005春
2	鬼泣3	Capcom	ACT	预定2005年2月17日
3	biohazard4	Capcom	AVG	预定2005年1月11日
4	超级机器人大战 原创世纪2	Banpresto	S·RPG	预定2005年2月3日
5	GT赛车4	SCE	RAC	预定2004年12月28日
6	王国之心2	Square Enix	A·RPG	预定2005年
7	旺达与巨像	SCEI	ACT	预定2005年
8	[illegible]	SCEI	ACT	预定2005年
9	樱大战V 再见！[illegible]	SEGA	S·RPG	预定2005年
10	光明力量NEO	SEGA	A·RPG	预定2005年3月24日
11	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo	S·RPG	预定2005年4月20日
12	决战3	Koei	SLG	预定2004年12月22日
13	凡人物语	Square Enix	RPG	预定2005年1月27日
14	世界传说 换装迷宫3	Namco	RPG	预定2005年1月6日
15	怪物猎人G	Capcom	ACT	预定2005年1月20日
16	铁拳5	Namco	FTG	预定2005年春
17	大神	Capcom	ACT	预定2005年
18	荒野兵器4	SCEI	RPG	预定2005年3月24日
19	罗马之影	Capcom	ACT	预定2005年3月10日
20	王牌机师A.C.E	Banpresto	ACT	预定2005年1月27日

最期待中文化游戏 TOP10

本期	游戏名	厂商名	类型
1	最终幻想X	Square Enix	RPG
2	女神[illegible]	Square Enix	RPG
3	仙乐传说	Namco	RPG
4	世界足球 胜利十一人8	Konami	SPG
5	[illegible]	Konami	ACT
6	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT
7	潜龙谍影3 食蛇者	Square Enix	RPG
8	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG
9	勇者斗恶龙[illegible] 天空[illegible] 大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG
10	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG

① 邮政信件　兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

② Email速递　ucg@ucg.com.cn

③ 短信快捷　中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送TP+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到9355[illegible]）。而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到CH+1—10个游戏名称到33557770（联通用户发送到9355[illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2004年12月6日～12月21日

上期“短信排行榜”MP3大奖的获得读者的手机号码是137****3935。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

136****6855	133****5270
135****4216	137****8969
135****0434	133****8128
136****1667	139****1532
138****2138	130****1086
137****3244	139****6853
137****1764	135****9956
136****8439	138****1867
138****1808	135****3394
135****6337	137****7661

TOP10



▲《The Simpsons Hit & Run》这可能是本周最让人意外的游戏了，一年前的作品居然击败了《光环2》……

本期	游戏名	厂商名	平台	发售日	类型
1	极品飞车 地下狂飙2	EA	PS2/Xbox/NGC	2004年11月15日	RAC
2	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
3	使命召唤：决胜时刻	Activision	PS2/Xbox/NGC	2004年12月3日	FPS
4	超人特攻队	THQ	Xbox/PS2/NGC	2004年11月5日	ACT
5	FIFA 2005	EA	PS2/Xbox/NGC	2004年10月8日	SPG
6	波斯王子：武者之心	Ubisoft	Xbox/PS2/NGC	2004年12月3日	ACT
7	职业进化足球4	Konami	PS2/Xbox	2004年10月15日	SPG
8	黄金眼：侠盗特工	EA	Xbox/PS2/NGC	2004年12月3日	FPS
9	大逃亡：黑色星期一	SCEA	PS2	2004年11月12日	AVG
10	The Simpsons Hit & Run	VU Games	Xbox/PS2/NGC	2003年10月31日	RAC

TOP10



▲《极品飞车：地下狂飙2》的两大版本均有强劲表现，看来要超过前作700多万套的成绩了。

本期	游戏名	厂商名	平台	发售日	类型
1	横行霸道：圣安德里亚斯	Rockstar	PS2	2004年10月26日	ACT
2	极品飞车 地下狂飙2	EA	PS2	2004年11月15日	RAC
3	光环2	Microsoft	Xbox	2004年11月9日	FPS
4	极品飞车 地下狂飙2	EA	Xbox	2004年11月15日	RAC
5	Madden NFL 2005	EA	PS2	2004年8月9日	SPG
6	马里奥聚会6	任天堂	NGC	2004年12月6日	PUZ
7	潜龙谍影3：食蛇者	Konami	PS2	2004年11月17日	AVG
8	星球大战 旧共和国骑士2	LucasArts	Xbox	2004年12月6日	RPG
9	使命召唤 [illegible]	Activision	PS[illegible]	[illegible]年11月16日	FPS
10	龙珠Z 武道会3	Atari	PS2	2004年11月16日	ACT

www.plumbook.cn

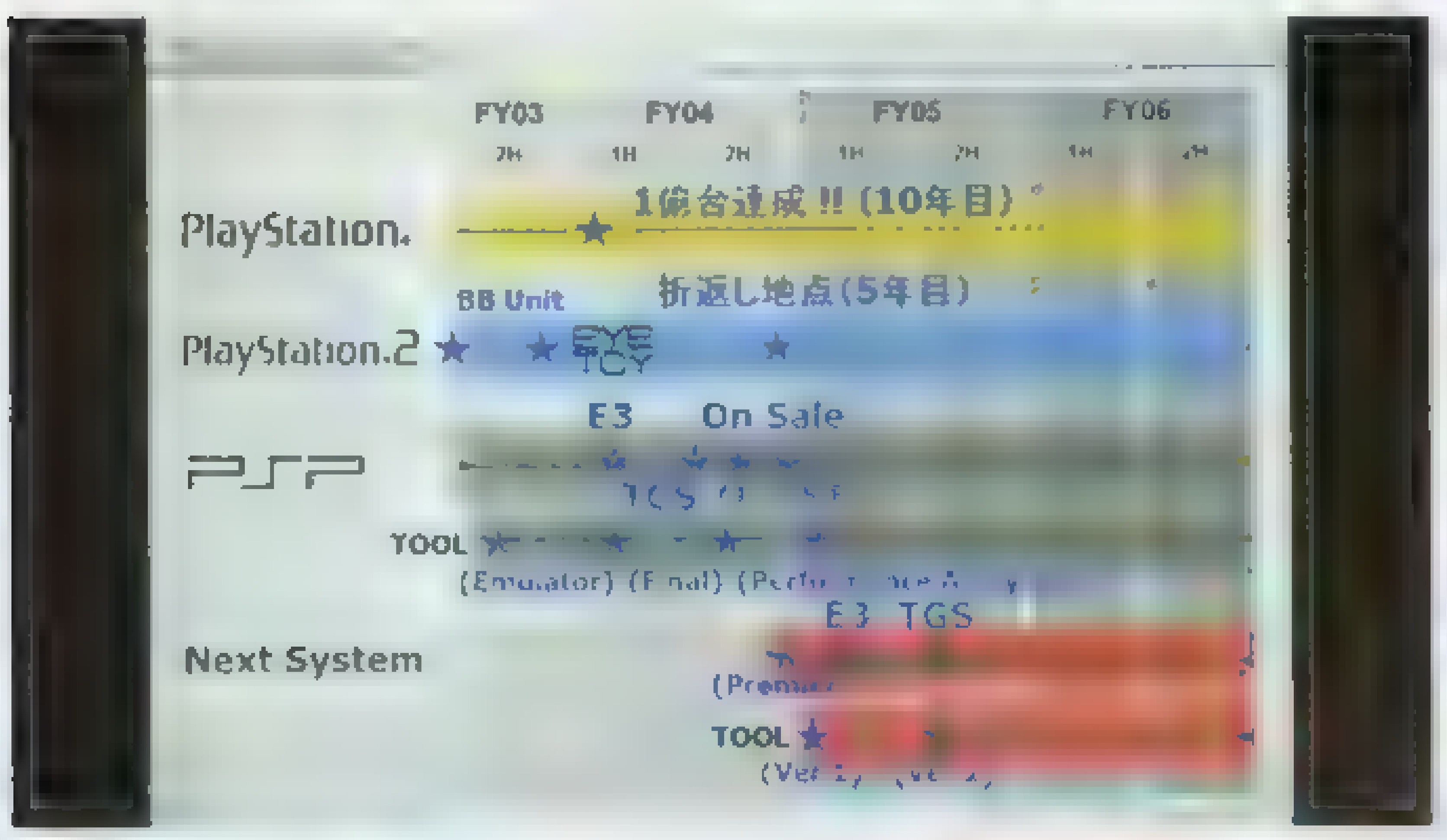
特稿 Special Article

2005年业界动向完全指南

回顾2004年，是近几年来游戏市场少有的活跃的一年。在这一年中有太多事件发生，对于次世代主机而言，这一年又是承上启下的关键一年。2005年已经到来，游戏业界将会迎来新的机遇与挑战。

首先当然是主机。SCE已经公布了次世代PS的情报，任天堂也公开了以"革命"为代号的计划，而微软在三家厂商中最有可能率先公开次世代主机。目前为止最值得关注的就是将于今年5月18日举行的E3展，不知道在E3上三家公司会有什么惊人发表，普遍认为会有实机展出。总之，今年前半年的注目点就是主机。

另一方面，在目前的主机中，大家的注意力都集中在了于2004年年末发售的便携式主机NDS和PSP上面。PSP除了游戏功能还有播放音乐、影像的功能，NDS的双屏与触摸功能能给游戏带来新的玩法，这都是两者值得关注的地方。可以说，两个掌机的未来发展是大家都很期待的东西。



▲在2004年7月12日召开的发表会上，SCE公布了次世代PS的计划，发表预定是在2005年春。

2005年游戏业界主要事件

1月6日 CES召开

每年1月于美国拉斯维加斯召开的世界最大的消费电子展会，今年已于1月6日（当地时间）召开。

1月27日 《biohazard4》(NGC)、《凡人物语》(PS2)发售

2月6日 索尼与SCEI、IBM、东芝在ISSCC（国际固体电路会议）上就Cell发表论文

2004年11月29日，上述四公司发表了次世代PS上将会采用Cell作为其主芯片，并在ISSCC上作了详细的阐述。

2月10日 《龙珠Z3》（PS2）发售。

2月17日 《鬼泣3》（PS2）发售。

2月24日 《真·三国无双4》(PS2)、《陨石大战》(NDS)发售。

[illegible]

每年的2月后半月到3月都是一年中软件发售最集中的时候，相信在2005年一开始就有大作一举推出的可能性。

[illegible]

1月6日 CES的召开以及次世代主机的发表都有可能提前

2001年微软在CES展上公开了Xbox，因此本届CES开展之前业内人士都对该展会充满期待，大家都希望能够看到比尔·盖茨亲自揭开Xbox2的红盖头。然而这次盖茨却令人失望，在盖茨的展前基调演讲中不仅没有公开Xbox2，甚至对微软的次世代主机计划也是只字未提。在长达2个多小时的演讲过程中，盖茨仅用了十几分钟简单介绍了Xbox业务的最新进展情况。

[illegible] 次世代PlayStation [illegible]

2004年7月12日召开的PlayStation Meeting 2004上，SCE的久多良木健社长兼CEO发表了冲击性的次世代PS的开发宣言，并表明，在2005年的E3召开前将举行发表会，届时将进一步公开次世代PS的相关内容。另外，SCE已经预定给各开发商配发开发套件。不过到底是什么时候呢？难道跟当年（1999年）一样，会在3月2日公布么？

[illegible]

由于接近年度财政结算的日子，2月～3月发售的游戏软件的数量会越来越多。今年2月24日将会有PS2专用软件《真·三国无双4》，而2005年春将会发售PSP上的《GT赛车》（暂名），并且其他大作也会相继发售。



"《无双》系列"最新作

[illegible]

在2005年内发售的游戏中，最受关注的毫无疑问是Square Enix的《最终幻想XII》。前作《最终幻想X-2》在日本卖了197万，相信新作作为系列的正统续作会再创新高。

从目前公布的情况来看，这也许是最标新立异的一款《最终幻想》。地图上直接遇敌、战斗中可以操纵角色移动，这些带有明显网络游戏要素的东西都充分体现出了松野泰己勇于在突破的理念。

转载自 WEEKLY FAMITSU № 840 ■文字：邪魔天使

[illegible] E3 召开！

E3 作为聚集了全世界最新情报的游戏盛会今年将会在 5 月 18 日至 22 日于美国的洛杉矶召开。2003 年在这里 SCE 发表了具有冲击性的 PSP 的消息，今年则是次世代主机。已经公布了将会有次世代PS的实机体验，这肯定会成为会场上最抢眼的尤物。另外，估计任天堂和微软也应该会公布次世代主机的相关消息，也许还会有能够试玩的展示机参展。

面对2005年这个“暗藏杀机”的一年，E3无意是三大阵营的前哨战，虽然现在任天堂的“革命”还是犹抱琵琶半遮面，微软的Xbox 2也是消息甚少，但我们没有理由相信他们会放弃这一个难得的机会。是蓄势待发？还是蓄谋已久？总之，无论如何，今年的E3都会给全世界的玩家一个惊喜，不管它是PS3还是“革命”，甚至是 Xbox 2……



▲2003 年的 E3 站上，毫无征兆地 PSP 发表了，现场的媒体当场哗然。



▼2004 年 6 月 9 日，岩田聪社长说出了“异质的提案”。

[illegible] [illegible]

PSP 将在 3 月底开始在北美和欧洲发售，NDS 也是在 3 月底在欧洲以及澳大利亚发售。到今年年底为止，PSP 和 NDS 的在全世界的发售时期都是很接近的。

[illegible] [illegible]

SCE 预定在 5 月召开的 E3 上率先公布次世代 PS 的情报，这在2004年7月12日举行的PlayStation Meeting上就已经明确了。

[illegible] 《最终幻想XII》（PS2）

[illegible]

[illegible]

[illegible] E3 召开，[illegible]

SCE 已经表明，在 E3 上会试玩到次世代 PS，任天堂也表明“即使是家用机，但也能体会到异质的特殊感”，而微软公布次世代主机的可能性也很高。

[illegible] [illegible] Cell [illegible]

8 月 夏季商战

每年夏季都是软件的高发售期，家用机、便携式的主机备受关注。

秋 日本、欧洲每年都会举行游戏展联会

在德国将召开 GC-GAMES CONVENTION

东京游戏展 2005 召开

从8月到9月，英国、德国等欧洲各城市以及日本东京都将会按惯例召开游戏展。其中，于日本千叶县幕张 MESSE 召开的东京游戏展是最受世界各媒体关注的。今年的看点应该是可实机试玩的次世代 PS 吧。

2005 年中 派发次世代 PS 的高版本开发套件

次世代PS的软件开发套件预定将在春季举行的发布会后向各社派发，到年中将会派发升级后的版本。

11 月后半 任天堂的大作陆续登场？

11 月后半月将是任天堂各个大作登场的时候，之前在 99年11月21日发售了《口袋妖怪 金/银》(GB)，2002 年 11 月 21 日发售了《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》(GBA)，从这样的趋势来看，今年在 NGC 和 NDS 上推出大作的可能性很高。之前已经公开的 NGC《口袋妖怪》正统续作，以及 NDS 版《口袋妖怪 珍珠/钻石》很可能在这一时期推出。

12 月 年末商战，3 大次世代主机发售？

2004 年的年末商战因 PSP 和 NDS 而极为活跃，2005 年看来应该是 SCE、任天堂、微软的次世代主机大战了。

[illegible] 夏季商战

12 月至 1 月的年末商战、2 月至 3 月的年末商战都是游戏发售的高峰期，到 7 月至 8 月，则是夏季商战了。其间会有一些硬件的季节版本发售，2004 年 PS2 发售了夏季限定色版（陶瓷白），今年应该是 PSP 以及 NDS 的其他颜色了吧。

▶2004 年夏季限定色的 PlayStation2。



限定颜色的主机发售！

秋 东京游戏展 2005 召开

每年 9 月中旬的 3 天，在千叶县的幕张 MESSE 都会召开东京游戏展，游戏展上会发表最新的主机以及软件的情报，因此备受关注。2004 年的东京游戏展因 PSP 的实机试玩而成为主要话题，而今年的话题无疑是围绕次世代主机而展开，SCE 已经公布了次世代PS的消息，相信微软公布Xbox2的可能性也很大，至于多年未参展的任天堂今年是否会参展，我们拭目以待。

▶2004 年东京游戏展的主角是 PSP，2005 年将会公布次世代 PS，难道会成为新的主角么？



12 月 年末商战

在 2004 年 7 月 12 日的发表会上，SCE 的久多良木健社长说次世代 PS 的计划将会迟于 PSP 一年，而任天堂与微软也表示这次次世代主机绝不会落于他人之后，难道2005年年末商战将会出现三台次世代主机共同推出的情况吗？

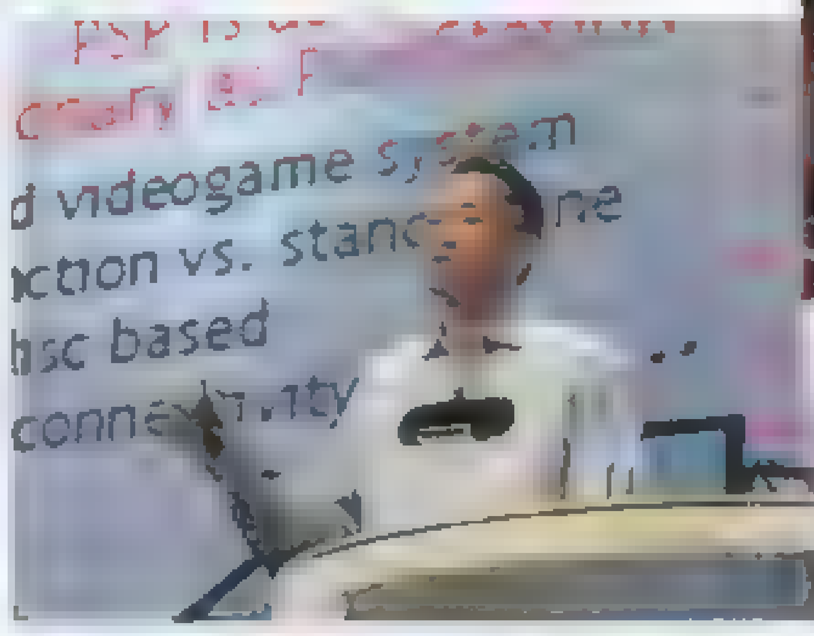
新主机能发售吗？

▶2004 年年末商战最激烈的战争无疑是 PSP 与 NDS 的掌机市场争夺战。



三大阵营的次世代主机逐渐明朗

2005年最大的关键词就是次世代主机战争，SCE、任天堂、微软这三大阵营的争夺战不仅在2005年，在今后的若干年之间都会成为业界的话题。关于次世代主机，从2004年的阶段开始，各社都开始拓展紧握主导权的情报战，到了2005年这场情报战将愈演愈烈。SCE与任天堂已经表明在5月举行的E3上将会公布次世代主机，而微软虽然现在没什么动作，但可以想象在不久之后也会有所行动，也许到了年末会出现3大主机争相夺艳的情形。对此日本的相关媒体对游戏厂商、销售店、玩家进行了问卷调查，从中大家是否能看出一些端倪来呢？





期待E3、TGS的大爆发！

◀▲今年的E3和东京游戏展比往年要受关注得多。

次世代PlayStation 超越游戏机框架的怪物？

关于次世代PS的情报现在公布的情报异常的多，首先是次世代PS将采用新的CPU——Cell。之前我们知道的只是SCE将采用索尼、IBM、东芝共同开发的Cell作为CPU，而2004年11月29日，SCE正式发表了关于Cell的一些相关概要，显示了次世代PS有与超级电脑相提并论的图像描绘能力。另外，2004年12月7日发表了与PC图像处理器制造著名厂商NVIDIA的合作，共通开发具有超强性能的图像处理器。2004年9月21日举行的PlayStation Business Briefing 2004上，公布了次世代PS将采用蓝光光盘（BD-ROM）作为游戏载体，蓝光光盘的容量约是单面双层DVD-ROM的6倍，高达54GB，作为次世代的游戏载体人们都很期待它有优异的表现。

次世代PS的CPU、图像处理器、媒体都采用了目前最先端的科技，对于5月的E3能实际体验到这些高性能的冲击性，大家都非常期待。

至今我们所知道的

- ●采用索尼、IBM、东芝共同开发的“Cell”作为CPU
- ●与NVIDIA共同开发图形处理器
- ●使用媒体采用蓝光光碟（BD-ROM）



革命 家用游戏机的“异质提案”

公布次世代机的具体情况是在2004年6月举行的任天堂经营说明会，岩田聪社长说“现在次世代机正在开发中，其代号为‘革命’。”表明了任天堂次世代机的存在，“虽然是台家用机，但我们提出了‘异质’的提案。虽然现在关于其他公司的主机报道很多，但请将它从中划分开来。我们并不是追求主机性能的进化，而是强调新的游戏体验。”

“异质的提案”，这在NDS发表时就曾经用过的词语现在再次出现。岩田社长在接受新闻采访时就“革命”这一提案说道“只要大家看了NDS就应该会明白了。”说到NDS最让人吃惊的地方就是触摸屏以及能辨别声音大小，因此，由此引起了人们关于所谓的“异质提案”的种种猜测，“没有手柄”、“没有A、B键”等传言开始充斥着各个媒体，但对此情况任天堂的回答却是“关于详细的情报现在还不能说。”看来一切都要等到今年的E3展了，不过又有一个问题产生了，那就是今年会给我们一个比去年更大的惊喜么？任天堂的回答是“敬请期待”。NDS已经够有冲击性了，比它更有冲击性……真是难以想象。

虽然有人说任天堂是“老古董”、“死脑筋”，但其实在三大阵营当中任天堂是最具创新精神的一个。这个游戏业界的老店无时无刻不在开拓新的游戏方式，早有VB，近有NDS，这个业界巨头似乎永不停息地在探索。也难怪当“革命”这个次世代主机的概念出来之后，对于它的传闻不断了。因为人们永远猜不透任天堂的葫芦里卖的是什么药，他的下一步棋会怎么走。现在人们似乎都将改变现行游戏方式的期望寄托在了任天堂身上，希望他将所有人带入一个新的游戏时代。现在我们对“革命”不好下判断，但可以肯定的是，任天堂不会让人们失望的，他的“异质”总会给人带来惊喜。

至今我们所知道的

- ●虽然是家用游戏机，但是确有着“异质”的独特之处
- ●详细的情况将会在2005年E3上发表
- ●并不只是单方面的机能部分的进化
- ●基本理念接近于NDS

次世代PS的大胆预测！

通过公布的次世代PS的相关内容，大家都感受到这款凝结了最新科技的游戏机已经超出了常人的认识范围。这款主机会以什么姿态出现，现在大家都是拭目以待。这款主机的出现会给电脑娱乐以及游戏方式带来哪些改变呢？现在我们还不得而知。但可以明确的是，它一定会打破现有的游戏方式框架，带领我们进入一个新的娱乐时代。

发售时期预测	2005年内发售	2005年后发售
游戏厂商	20 8%	79.2%
销售店	18 5%	81 5%
玩家	14.3%	85.7%

- ●主机各个地方都蕴含了最先进的科技
- ●它将成为游戏机框架的娱乐性机器？
- ●2005年年末发售的可能性很大

革命的大胆预测

游戏厂商、销售店、玩家的回答完全不同，销售点半数以上认为是“在2005年内”，而游戏厂商只有25%是这么认为。预计会在年内发售的人是这么认为的，“公布NDS的具体情况是在2004年E3，发售日是在12月2日，革命的发表计划比NDS刚好晚了1年，因此会在今年年末发售。”

虽说如此，但是不管它什么时候发售，玩家最关心的还是“异质”，让我们拭目以待吧！

发售时期预测	2005年内发售	2005年后发售
游戏厂商	25%	75%
销售店	52.3%	47.7%
玩家	33.9%	66.1%

- ●一定会搭载至今为止的游戏机上没有的新机能
- ●[illegible]
- ●[illegible]

次世代Xbox 小型化与充实的软件阵容

业内流传的次世代Xbox消息虽多，不过微软方面却一直没有什么表态。现阶段关于次世代Xbox的官方发言是“我们不会落后于其他厂商，会跟他们同时甚至还会比他们先发售。”IBM发表了次世代Xbox的CPU将采用他们的图形技术，而次世代Xbox的各周边情报也陆续公布，但最主要的硬件部分却完全不知道。XNA会使次世代主机的开发环境变得非常宽松，但情报还是太少。在国外，甚至传出了“不会搭载硬盘”、“不会向下兼容”等传言，但微软官方却对此毫不动容，甚至没有站出来解释。

现阶段值得注意的就是日本Xbox事业本部部长丸山嘉浩所说的“实现小型化”、“与主机同时发售的软件数量充足”等，而为了次世代Xbox，日本的微软现在也在积极地



至今我们所知道的

- ●Xbox次世代主机的发售日期不会落后于其他主机，会跟它们同时甚至还会比它们提前发售
- ●CPU预定使用IMB的图像技术
- ●因为XNA所以成本比较低，并能够实现宽松的开发环境

活动着，看来次世代Xbox的软件一定很充实。

1月6日的消费电子展虽然没有展出Xbox2，在1月初还是传出了有关Xbox2硬件结构的相关消息。美国方面有媒体从版权专利局那里获得了Xbox2的部分消息，进一步确定了Xbox2采用多处理器内核协同运作的结构特征，据称Xbox2的注册资料中提供的主机结构图与去年传出来的“Xenon架构图”非常接近。不过微软方面没有确认这则消息。虽然Xbox的次世代机我们知道的内容是最少的，但我们有理由相信微软这个大鳄不会让他们的宝贝闷得太久，Xbox次世代机秉承了前辈开发环境容易的优点，从这一点我们可以看到美国人做东西非常人性化的一面，也许Xbox 2会成为游戏制作人开发起来最开心的主机呢。

次世代Xbox的大胆预测

Xbox的强大性能以及便利的开发环境是最为人称道的地方，而这一点一定会在次世代Xbox上得以延续。另外，与其他主机相比，Xbox在网络上的优势是很明显的，如果一开始它就打出RPG的牌的话，那么无疑是如虎添翼。就发售时期而言，根据调查结果，预计2005年的呼声非常高。游戏厂商的意见是“如果不早点占领市场的话那是不行的吧”，总之，大家都认为次世代主机的开发是很顺利的。

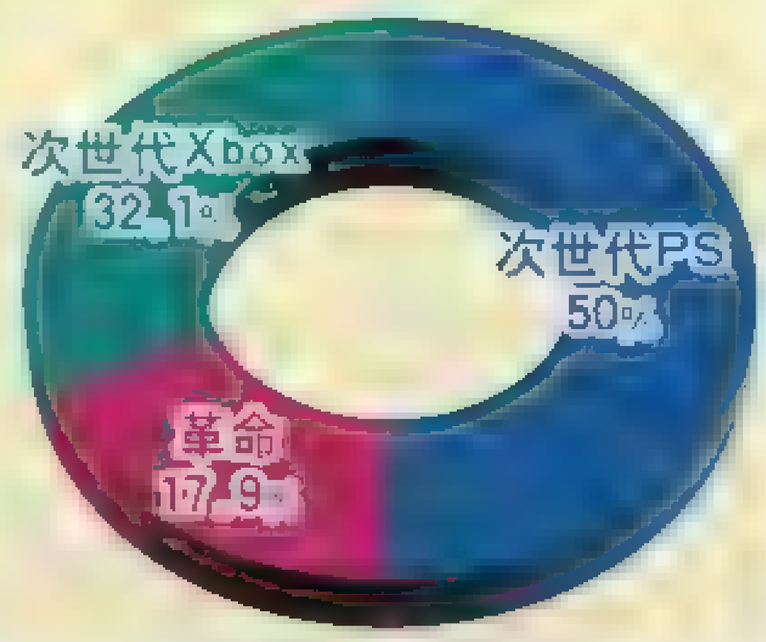
发售时期预测	2005年内发售	2005年后发售
游戏厂商	75%	25%
销售店	45.2%	54.8%
玩家	45.3%	54.7%

- ●比其他厂商先行在2005年内发售次世代主机?
- ●与主机发售的同时连发若干包括RPG在内的大作
- ●主机本体的尺寸变得很小?

调查 更期待的次世代主机是什么?

次世代主机的发售现在越来越明朗化了，对于次世代机大家是怎么想的呢？在此以游戏制造商、销售店、玩家3者为对象进行了调查，问题是“你更期待哪一部次世代机？”其结果正如大家所看到的，次世代PS以绝对优势拔得头筹。销售店的回答是“从现行主机的情况来看，还是次世代PS强啊”，不过游戏厂商对Xbox，玩家对任天堂的“革命”还是有很高的评价，这让今后的局势变得微妙起来。有的玩家是“软件派”，他们是跟着某些游戏制造商走；而有的玩家是“流行派”，他们会根据哪台主机更流行才来购买，是主机后期发展的最大潜在能力；而有的则是“习惯派”，他们如果喜欢某一个主机系列，就会一直将这个系列买下去；最可怕的是“全机种制霸派”，对于他们我们还有什么可说的？反正都是出了就买……

游戏厂商



主要的意见 ●次世代PS能获得更多的玩家层。

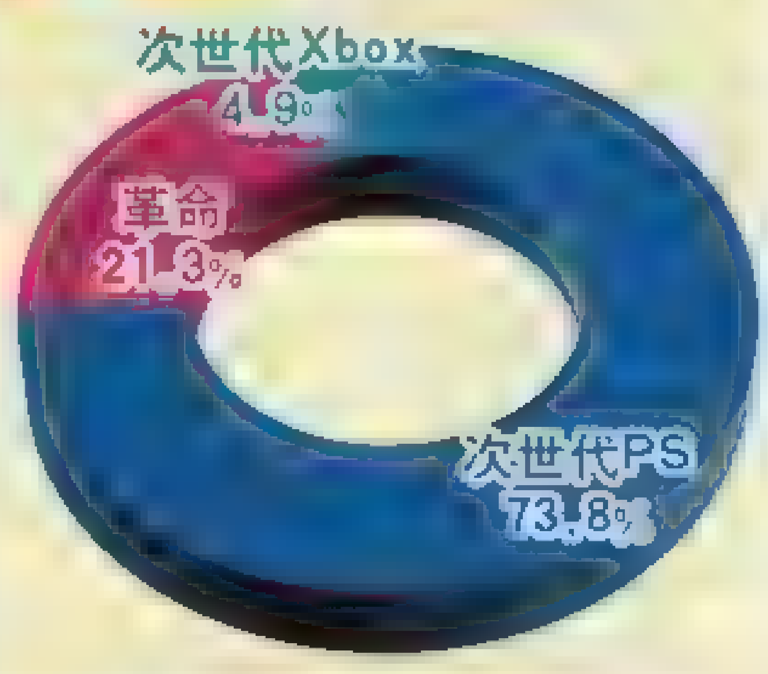
●很多第三方软件厂商都会继续支持，考虑到玩家数量，是压倒性的。

●“革命”与现有的主机有很大差别，非常期待。

●为了让市场扩大以及让游戏业界活性化，非常关注次世代Xbox。

●相比硬件更关心开发环境的问题。

销售店



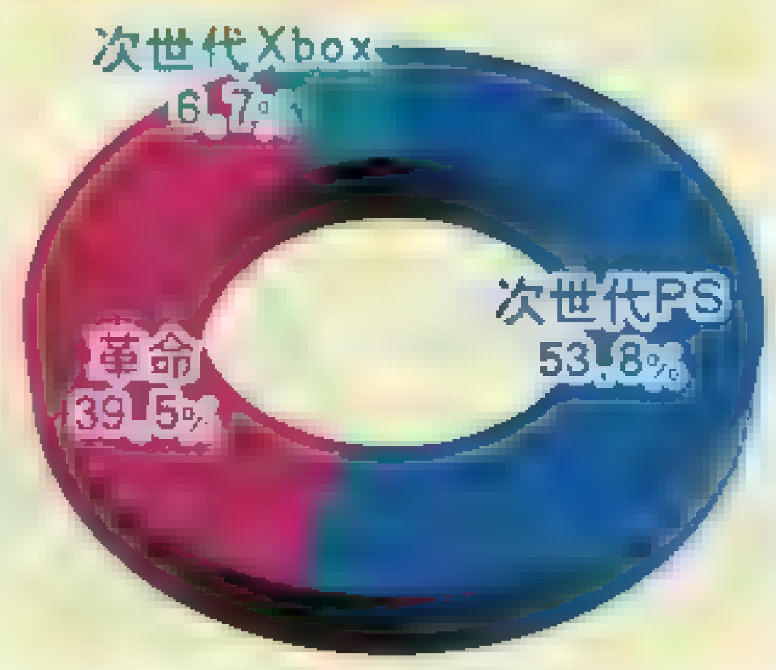
主要的意见 ●从消费层来看，还是看好次世代PS。（静冈县）

●次世代PS采用蓝光光盘，我们很看好。（静冈县）

●任天堂的“革命”到底有什么样的新鲜玩法以及惊喜，我们非常期待。（佐贺县）

●能够撼动SCE一家独大的局面的只有微软！（鸟取县）

玩家



主要的意见 ●家用游戏机的王者PS2到底有什么进化，我们非常期待。（16岁男性 高中生）

●我认为还是SCE的技术力值得期待。（29岁男性 公司职员）

●从性能和方向性来看，还是次世代Xbox最好。（19岁男性 学生）

2005年 次世代媒体的规格之争?

在次世代主机上，最引人注目的就是所用媒体的争夺战了。在家电界，大家都在争夺次世代DVD规格的主导权，索尼提出了蓝光光盘



(BD-ROM)，与东芝所提出的HD DVD相对峙，现在两者正处于势均力敌的状态，而掌握关键的，就是游戏机。正如PS2的大获成功促进了DVD的普及一样，次世代主机所采用什么样的媒体对该媒体的普及有很大的反弹作用。SCE已经发表了次世代PS将采用BD-ROM作为媒体，另外，微软与任天堂同样值得关注，东芝与NEC共同为次世代Xbox开发HD-DVD，看来次世代游戏主机之争势必会左右家电业界的两种媒体之间的竞争。

其实对于玩家而言，主机采用什么样的媒体并不是太看重，玩家看重的当然是游戏本身的素质。不过大容量的媒体肯定会实现制作人更多的理念，像以前那样因为容量问题不得不删掉语音、音乐、影像等情况肯定会消失。大容量给予了制作人更多的空间，相信我们不久就能在次世代主机上看到令人心旷神怡的佳作了。

●家电/电脑制造商：索尼、松下电器产业、日立制作所、萨姆森电子、Dell、Hewlett-Packard

●影视产业：迪士尼、Sony Pictures Entertainment、20世纪福克斯、万代

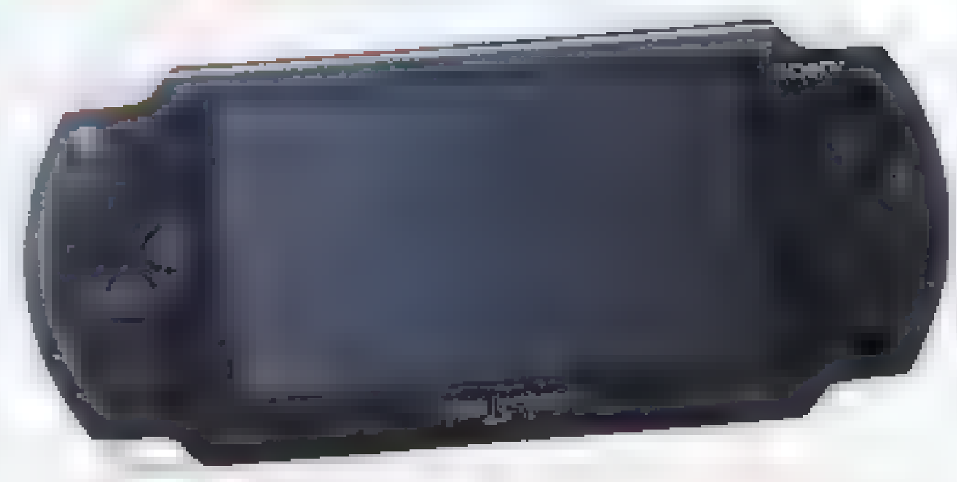
●家电/电脑制造商：东芝、三洋电机、NEC、MEMORY-TECH、NEC、NEC Electronics

●影视产业：华纳兄弟、环球、[illegible]电影



新型掌机对决的前景如何？

2004年12月2日发售
预计销售量为84万3011台



2004年12月12日发售
预计销售量为24万7429台

新的掌机NDS和PSP都在2004年12月发售了，其高人气让两者从发售开始就处于缺货的情况。到2004年12月19日为止，NDS的销量达到了84万3011台，PSP达到了24万7492台。不过两者都是才发售，所以都还没有发挥出自己的实力，今后的无线LAN服务等新的尝试将会陆续登场。现在就两者在2005年的动向作一下预测。

以上数据都是到12月中旬为止，我们可以看出两台掌机都显示出了各自的实力，特别是PSP，由于出货量比较少，所以一直都是处于供不应求的状态，这种情况估计还会持续好一阵子。

NDS用软件销售量TOP5 总销售量：62万[illegible]台

排位	游戏	厂商	发售日	销售量
1	瓦里奥制造 摸摸乐	任天堂	2004年12月2日	24万9355套
2	超级马里奥64DS	任天堂	2004年12月2日	24万1243套
3	口袋妖怪 冲刺	Pockemon	2004年12月2日	10万9371套
4	大合奏！乐队兄弟	任天堂	2004年12月2日	62331套
5	为你而死	SEGA	2004年12月2日	45510套

PSP用软件销售量TOP5 总销量：37万9150套

排位	游戏	厂商	发售日	销售量
1	大众高尔夫	SCEJ	2004年12月12日	97584套
2	山脊赛车	Namco	2004年12月12日	87732套
3	真·三国无双	光荣	2004年12月16日	56425套
4	潜龙谍影 ACID	Konami	2004年12月16日	24149套
5	英雄传说 白发魔女	Bandai	2004年12月16日	21147套

2005年NDS预测

日本国内从发卖起在短短一个月之间，出货就达到了100万台，北美也引发了销售狂潮，到2004年年末，日美销量总和已经达到了280万台以上，而这一势头还并没有减退的趋势。因此，现在硬件的展开仅仅处于开始阶段，而任天堂所提倡的"新的游戏方式"这一提案才真正开始。

2005年主要的战略

- 到2005年3月为止，全世界计划出货量达到500万台。
- 2005年4月后，月产150万台，高峰时达到200万台。
- 《口袋妖怪 钻石》开发中
- 2005年上映的《口袋妖怪》电影与游戏的连动

☆发售软件在130款以上？

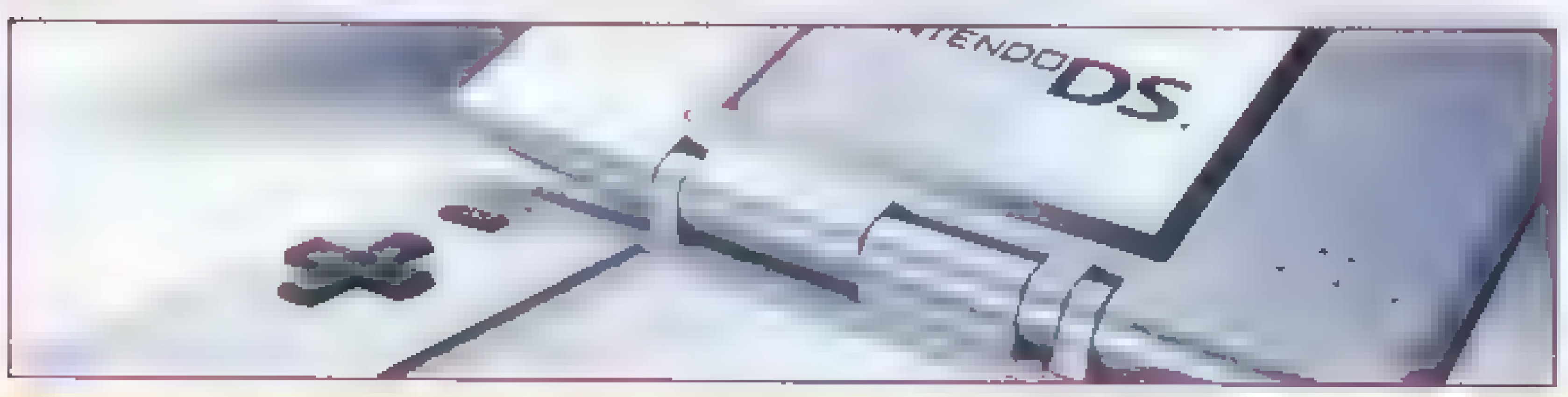
任天堂方表声明，"我们感到随着NDS的发售，游戏的市场开始拓宽"，而实际上也是如此，"任天堂俱乐部"中19岁以上的女性玩家的数量开始增加。而软件方面，"发表的就有130款，今后带给大家新奇的游戏将会陆续推出。"

☆无线通信的服务？

虽然任天堂已经说过，可以利用无线通信与网络、电影连接，但他们现在的说法是"我们现在将会尽早开展这项服务。"难道现在就有所行动了？

☆正在研发与至今为止的游戏不同的游戏

任天堂发表现在正在开发实用电子词典的游戏，另外还有在GBA SP和NDS上使用的AV Player。



2005年PSP预测

具有超高的人气，从发售以来就供不应求。SCE对一开始公布的每周10万台出货量进行了提升，并对有质量问题的PSP采取了相关措施。并公开表示，2005年也会在出货上做好工作。2004年度（至2005年3月31日止）开始在北美、欧洲地区发售PSP，这样让PSP的销售在全世界取得均衡。PSP现在的软件还是以游戏为主，到了2005年将会发售音乐和影视相关的软件，届时大家可以通过UMD体验到更多有趣的东西。

2005年主要的战略

- 继续加大本国的出货力度
- 到2005年3月末为止，在北美、欧洲等地发售PSP
- 以UMD为载体的音乐、影视作品预定发卖

☆更充实的软件阵容？

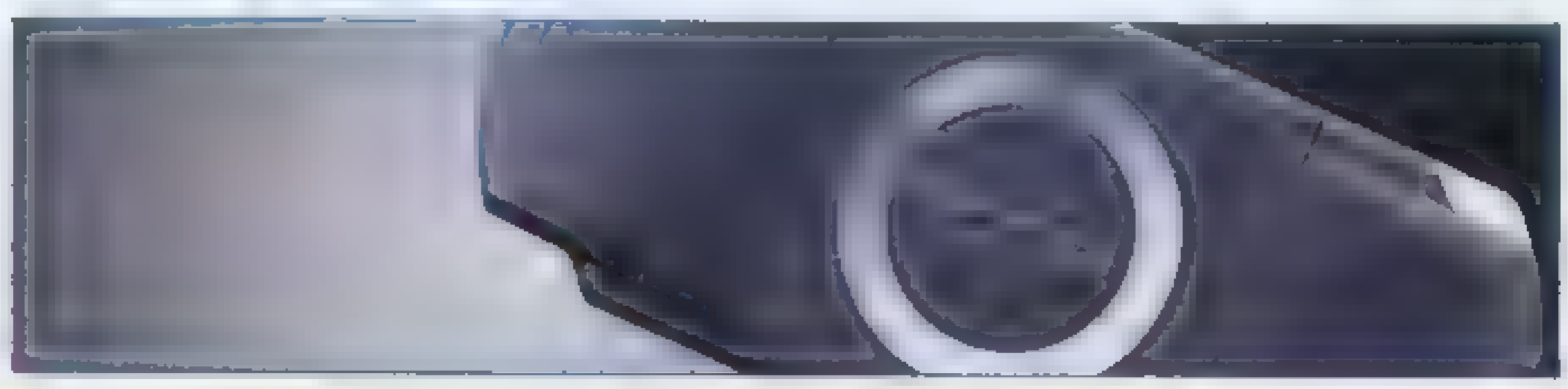
到2005年，PSP预定发售的软件数量有92款，其中除了游戏软件还包括了《TALKMAN（暂名）》这样的翻译软件以及像《最终幻想Ⅶ 再临之子》这样的影视作品。SCE表示，"各个游戏厂商都在制作无论何时、无论何地都能轻松游玩的游戏。"

☆影视、音乐软件的发卖？

在PSP发售前，影视、音乐软件就是大家讨论话题，就这一问题，SCE表示"已经预定在UMD上推出让大家满意的音乐、影视作品"，看来离这一天的到来已经不远了。

☆与PS2的联动？

SCE表示"我们很期待通过与PS2的联动，拓展新的游戏方式"，从中我们可以看出PSP新的发展方向。



调查 哪一款新型掌机将会更普及？

大家认为NDS和PSP哪个一个更普及呢？下面是游戏厂商、销售店以及玩家的回答，看得出两者处于伯仲之间。选NDS的理由是"可以进行触摸"、"价格便宜"、"轻巧"、"可以玩GBA的游戏"等，另一方面，回答PSP的人的理由则是"画面好"、"扩张性高"、"可以做游戏以外的事"、"看到发售时排队的壮观情景"等。

看得出大家对两款新型掌机的态度是一半一半，不过这也不奇怪，一个强调的是新的游戏方式，而另一个强调的是全方位掌上娱乐，因此谁也不能一口吃掉对方。良性竞争才能给玩家带来更多好的游戏。



回答NDS的人的主要理由

- 可以得到以小孩为中心的消费者。（游戏厂商）
- 到现在为止销售的数量多。（销售店 崎玉县）
- 任天堂一直以来都是掌机的老大，果然强劲。（31岁男性 公司职员）
- 我想最终会因为《口袋妖怪》而拉开差距。（26岁男性 公司职员）
- 至今不怎么玩游戏的人也开始有兴趣了。（15岁男性 高中生）

回答PSP的人的主要理由

- 比游戏还有趣的主机魅力。（游戏厂商）
- 只要出货数量够，PSP应该会拓展开来。（销售店 兵库县）
- 这是一款只要拥有就很高兴的主机。（29岁男性 公司职员）
- 可以玩到真正的大作赛车、动作游戏以及RPG。（20岁男性 大学生）
- 与创意相比，画面漂亮更容易让消费者理解。（24岁男性 公司职员）

2005年现行主机的软件越发生机勃勃

2004年年末商战现行主机上的大作不断，而2005年也并没有见到疲软的态势，以《最终幻想》为首的期待作品备受注目。除此之外，原创的《凡人物语》、《旺达与巨像》、《任天狗》这些既有内涵又有趣的游戏一样吸引人的眼球，而当年经典游戏的复刻版也是备受瞩目，其中《浪漫沙加 吟游者之歌》、《永恒传说PSP》更是让人翘首以盼的大作。2005年，名作的续作同样会将你逼得透不过气来。现在我们就来看看2005年这些现行主机有什么战略吧。


▲1月发售的《biohazard 4》备受销售店的期待。

2005年的PS2游戏显得更丰富，《最终幻想XII》、《王国之心II》、《真·三国无双4》等作品都是大家期待已久的作品，SCPH-70000的销量也是好调不断，可以说2005年PS2的地位还是不能撼动的。

也许是将精力放在了次世代机上，NGC上的大作并不多。Capcom的《biohazard 4》很快就要发售了，除此之外《口袋妖怪GC》(暂名)、《星之卡比》(暂名)、《塞尔达传说》(暂名)也预定会在2005年内推出。

并没有受到新型掌机的影响，GBA SP的销量还是那么好，在2004年圣诞节前一周还销出了88225台。不过从接下来要发售的软件来看，大作的确少了点……现在GBA上最值得关注的就是《MOTHER 3》了。

到目前为止Xbox都没有一个游戏的官方情报，Xbox事业本部部长丸山嘉浩声明："如果现行主机不能满足，那次世代主机就不会成功，因此我们会在现行主机上加大力度，如果可能的话，我们会以每月5~6款的速度推出新游戏。"

●销售店期待的2005年软件TOP10

排位	游戏名	商	主机	得票
1	最终幻想XII	Square Enix	PS2	96
2	biohazard 4	Capcom	NGC、PS2	18
3	王国之心II	Square Enix	PS2	16
4	凡人物语	Square Enix	PS2	13
5	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	PS2	10
6	真·三国无双4	光荣	PS2	10
7	龙珠Z3	Bandai	PS2	6
7	鬼泣3	Capcom	PS2	6
7	口袋妖怪 钻石	任天堂	NDS	6
7	旺达与巨像	SCEJ	PS2	6

●玩家期待的2005年软件TOP10

排位	游戏名	商	主机	得票数
1	最终幻想XII	Square Enix	PS2	74
2	塞尔达传说（暂名）	任天堂	NGC	34
3	biohazard 4	Capcom	NGC、PS2	23
4	王国之心II	Square Enix	PS2	12
4	火焰之纹章 苍炎之轨迹	任天堂	NGC	12
4	陨石大战	Bandai	NGC	12
7	真·三国无双4	光荣	PS2	11
7	浪漫沙加 吟游者之歌	Square Enix	PS2	11
9	旺达与巨像	SCEJ	PS2	10
9	任天狗	任天堂	NDS	10

独立的游戏制作人备受注目!

近几年那些曾是著名游戏公司的游戏制作人纷纷独立，而2004年更为尤盛，并且纷纷发表了自己的原创作品，比如原Capcom的冈本吉起、原Square Enix的坂口博信。他们的共通想法就是"让游戏业界变得更好"，不知道2005年他们的成果会给游戏业界吹来什么样的风呢?

这些曾经给我们带来无限感动和快乐的游戏制作人虽然现在已经离开了原有的公司，但说不定环境的改变也会带来游戏理念的改变，甚至会做出一些令人感到惊喜的作品呢。也许以前受到限制，自己的想法不能发挥，但独立之后更能自由地做游戏了，期待他们在新的一年里的优异表现。

2004年单飞的游戏制作人

- ●[illegible]
- ●[illegible] (Game Republic)
- ●[illegible] (Q Entertainment)
- ●樱井政博 (Free)

在线游戏的倾向是什么?

这几年一谈到游戏业界就必定会提到的关键词就是"在线"，但是现在"在线"却出现了变化的征兆，带来这种变化的正是掌机NDS和PSP。两部主机都搭载有对应无线通信的机能，可以更方便地体验到在线游戏。另一方面，也许是通信环境的整备比较繁琐，所以家用机的网络化普及并没有取得太大的进展，从这个意思来讲，今后的在线游戏有可能分为掌机和家用机两个阵营。


▲Xbox的网络功能超群，但是……

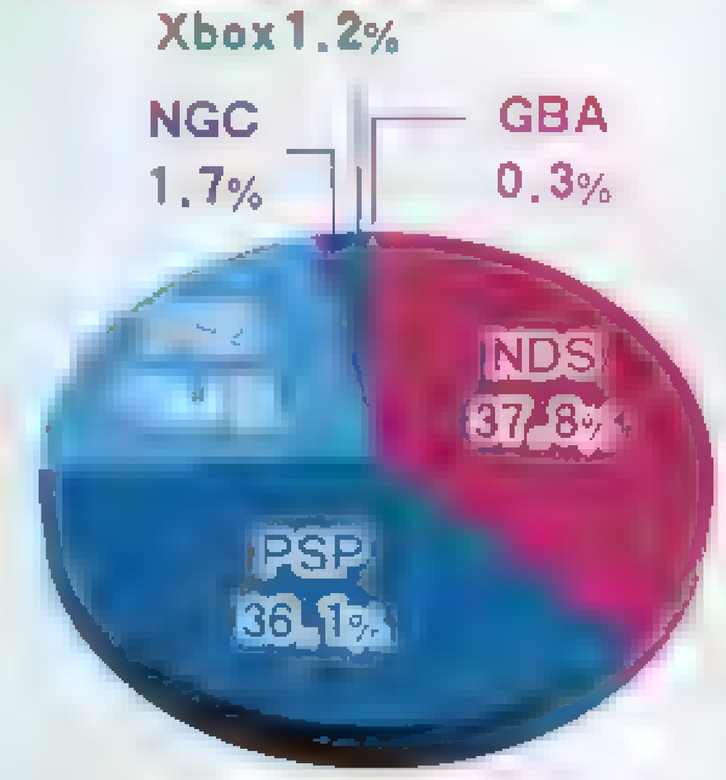
网络游戏真的能够改变我们的生活?

记者之目

三大阵营的次世代主机的情报现在逐渐开始明朗，有可能的话，三大主机将会在2005年年末发售，也就是说2005年有可能成为游戏业界空前绝后最热闹的一年，业界必将会受到一次巨大的冲击。另一方面，2004年年末发售的掌机NDS和PSP的竞争也将变得越来越激烈，现在两部分别带有各自公司特色的掌机都呈现出好调的状态，当然，现行主机并没有沉默，《最终幻想XII》等大作还在等着玩家们呢。

因此我们可以看到，2005年是颇有看头的一年，在问及最期待的游戏硬件这一问题上，从调查游戏厂商、销售店、玩家三者来看，占第一的是NDS，第二是PSP。销售店对NDS的评价是"这是一部最值得期待的主机"，而其在游戏方面的崭新发展是获得高评价的主要原因。包括次世代主机在内，2005年对游戏业界而言将会是划时代的一年，我们拭目以待吧!

2005年最期待的游戏主机?




▲现行的6种主机加上次世代主机……2005年将成为最为热闹的一年。

真·三國無双 4
SHIN·SANGOKUMUSOU

日本同步 最新 情报公开



滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄——百万级大作“《真·三国无双》系列”的正统续作终于公开了！什么都不用说了，让我们变幻时空，再次回到令人热血沸腾的三国时代吧！

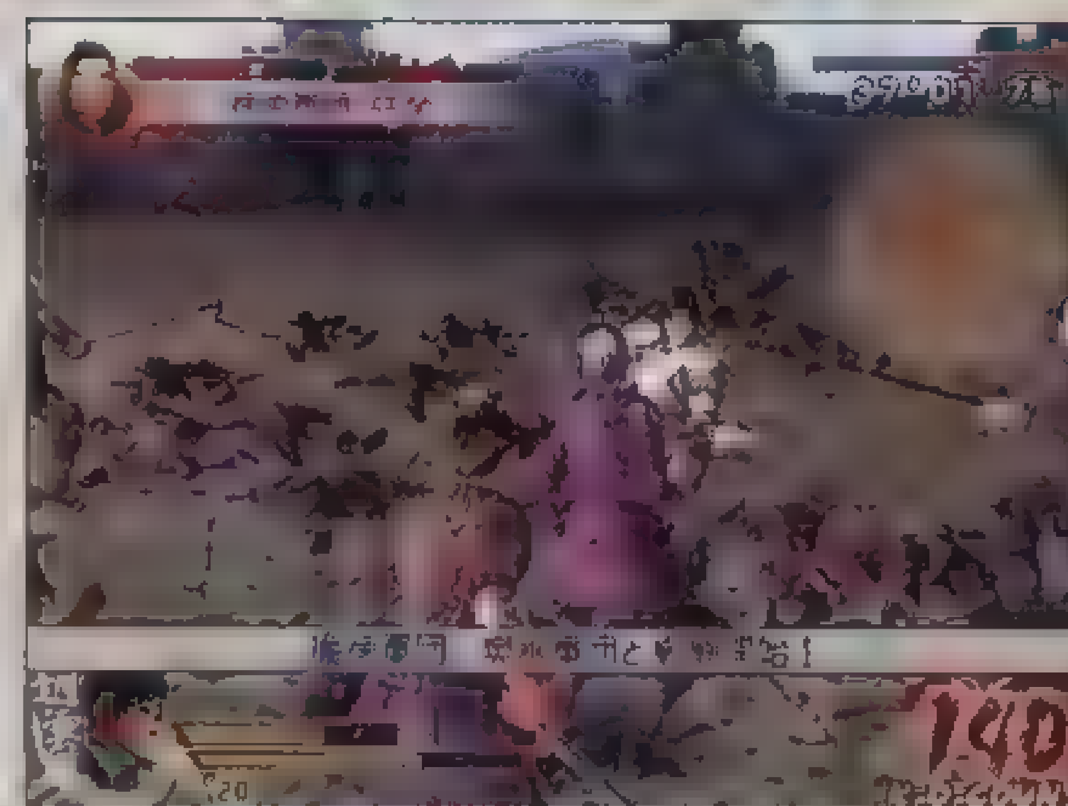


真·三国无双 4	Koei	ACT
PS2 真·三国无双 4	预定 2005 年 2 月 24 日	日版
对应周边未定		

魏文帝参上！新角色公开！

新的无双传奇，就在2月24日登场！

继前作《真·三国无双3》两年之后，正统的系列第4作终于登场了！想必大家最关心的就是本作中会有哪些人摆脱过去“大众脸”的命运，摇身一变成为新角色了。在前几作中已经有42名角色粉墨登场，这次就为大家介绍4代的新角色曹丕。而过去的42名角色也将经过重新绘制，像关二爷的肩头增加了一个龙头等等。本次的游戏进程改为分人进行，加入了分支设定。更多详情请留意本刊的后续报道。



▲地上歪七竖八地躺着无数尸体，《真·三国无双》的战场就是如此残酷，但绝不血腥。



曹丕 字子桓

曹丕(公元187年～226年)，字子桓，乃曹操之子。8岁即能为文，是建安文坛的领袖人物，又善骑射、好击剑。220年曹操死后，曹丕继位成为魏王，然后逼迫汉献帝把帝位禅让给他，成为魏的初代皇帝。登基之后两次伐吴均告失败，之后病死。游戏中的曹丕是一位长发酷哥，武器是一把可以随意拆装的双刃剑。

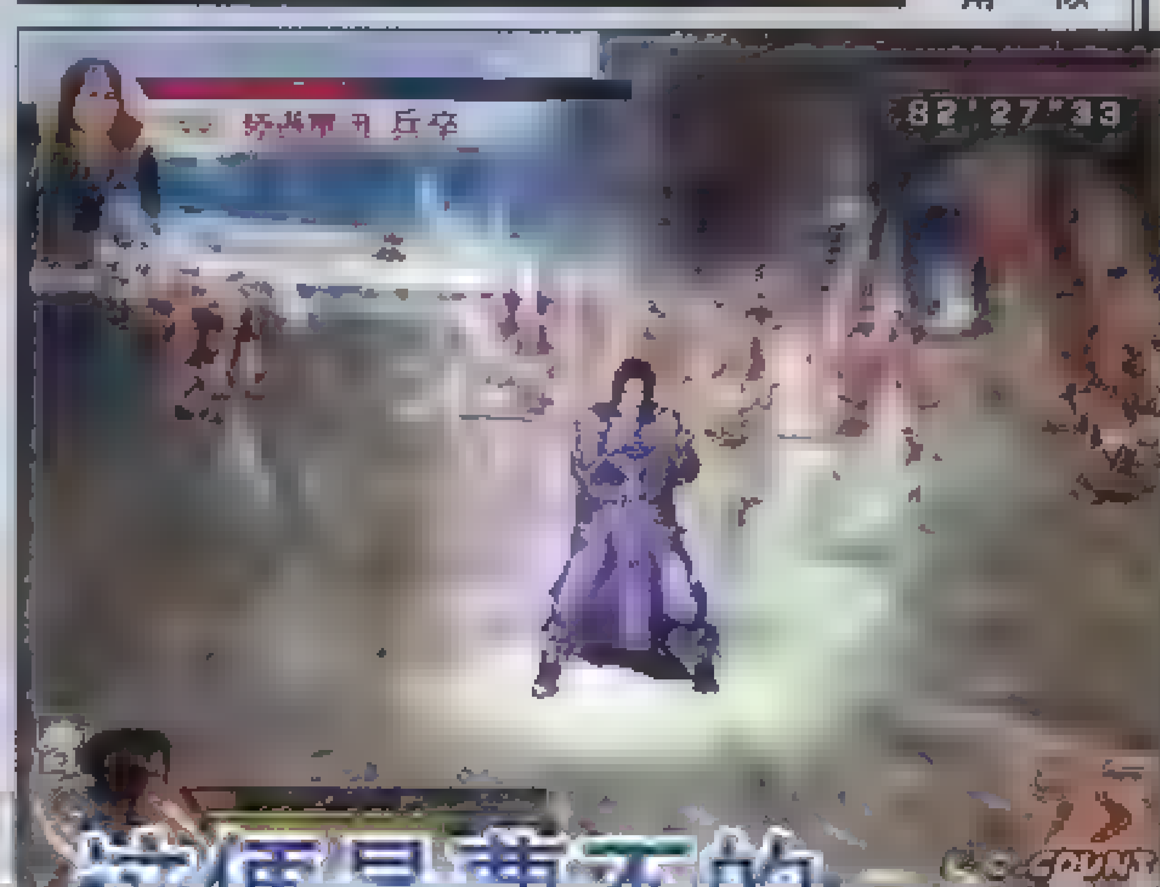


◀双刃剑拼在一起时的用法看起来似乎和魏延有些相像，动作相当花哨，看来是一位力量与速度兼备的实用角色。



▲曹丕“扶正”之后就可以加入大量曹操死后的剧情了，而游戏中最具人气的角色——甄姬也终于有了一位名正言顺的丈夫。





这便是曹丕的真·无双乱舞了！

©2005 KOEI Co. Ltd. ※以上为开发中画面。

转载自WEEKLY FAMITSU №840 ■文字：约迦

采用全新的开发引擎来表现大军压境的超绝魄力！

蛰伏两年之后，光荣为大家交上了一份满意的答卷。利用全新的开发引擎，4代能够同屏显示出更多的士兵，打起来格外刺激。虽然人数变多了，但角色的动作不会因此而拖慢，玩家依然能够用各种迅猛的技巧斩杀面前的敌人。有了这样的技术保证，游戏的魅力何止倍增！



▲汜水关下，赵云一枪击飞了二十来号人。虽然画面没有什么太惊人的进步，但已经很让人满意了。

▼即使是同一个战场，也有着天气和昼夜的变化。图中正值傍晚，夕阳给西川大地洒上了一片金黄色。



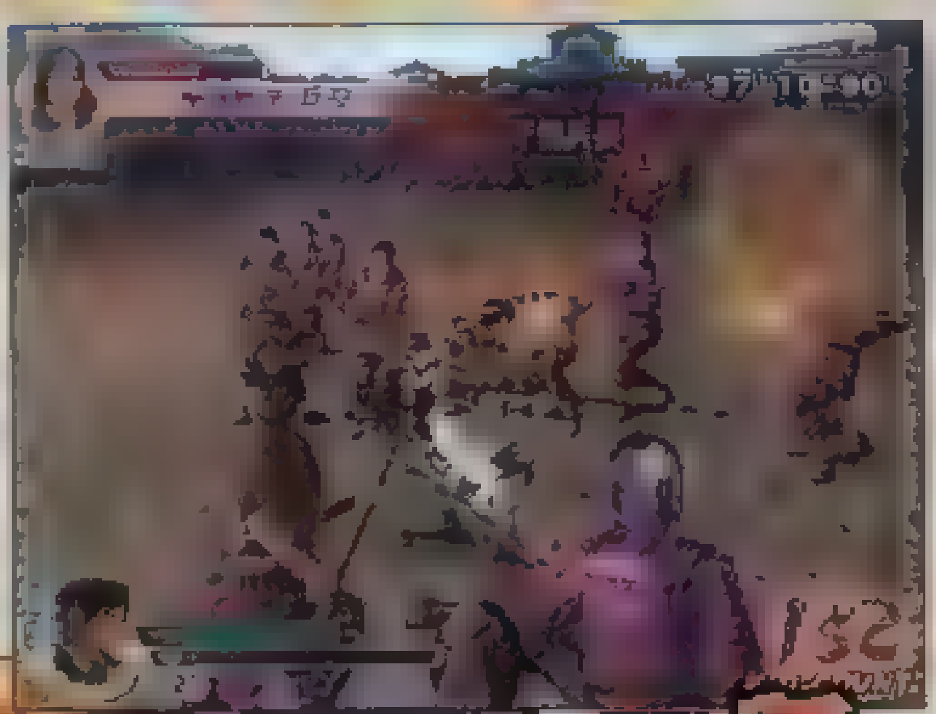


▲攻击和防御时出现的击打效果看上去更眩了，这就是使用了全新的开发引擎后带来的又一好处。

这次战场的背景同样有着相当惊人的表现！



编辑部内的多位无双FANS看过本作的图片之后，都发出了“背景进步了”的惊呼。的确，在以往的作品中远处的景物总是模糊一片，根本看不清楚，更别提美不美丽了。而在本作中，远处的山山水水和大小建筑都历历在目。不用说，这也是使用了全新的开发引擎后的功劳啊！



二骑当三千！双打设定依然健在

当初3代公开时因为没提是否保留了双打设定，害得大家虚惊一场。所以这次Koei已经很明确地告诉我们，4代依然有着双打设定。双打不但可以令游戏更加简单，还可以同时锻炼两名角色。

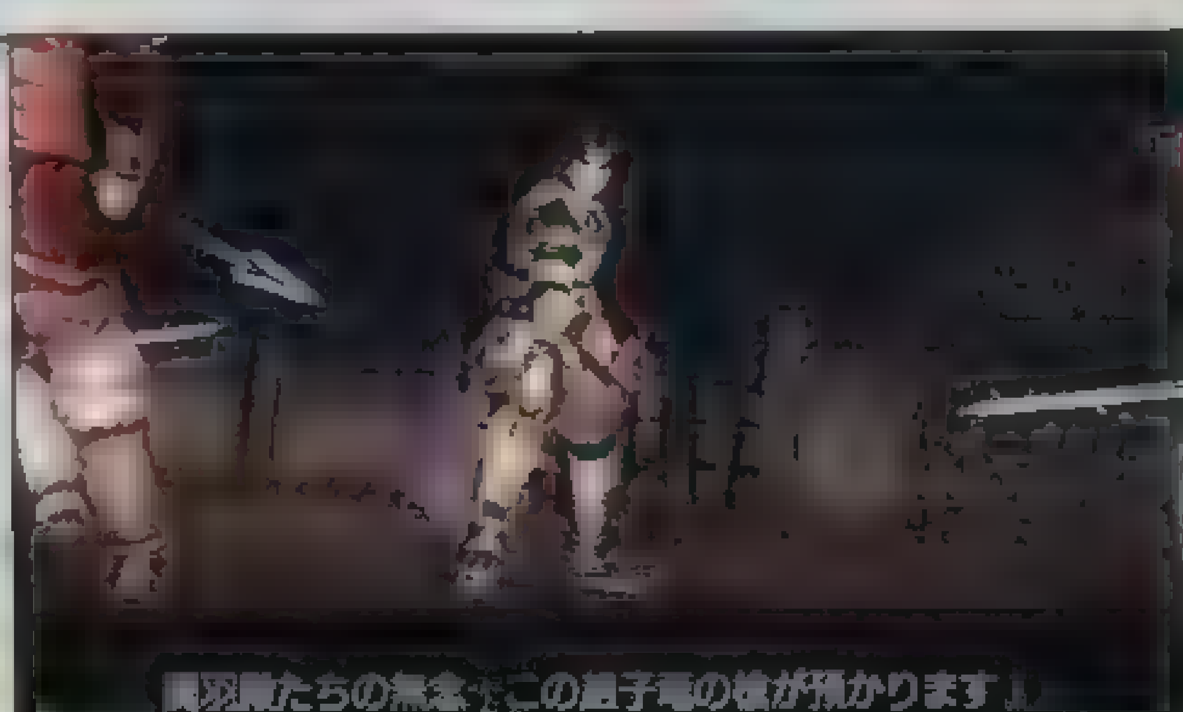


▲双打时两人气满后接近的话，身上会放电，这就表示可以使用激·无双乱舞了！









▲从台词来看这段剧情似乎发生在关羽败走麦城之后，究竟会是哪一战呢？

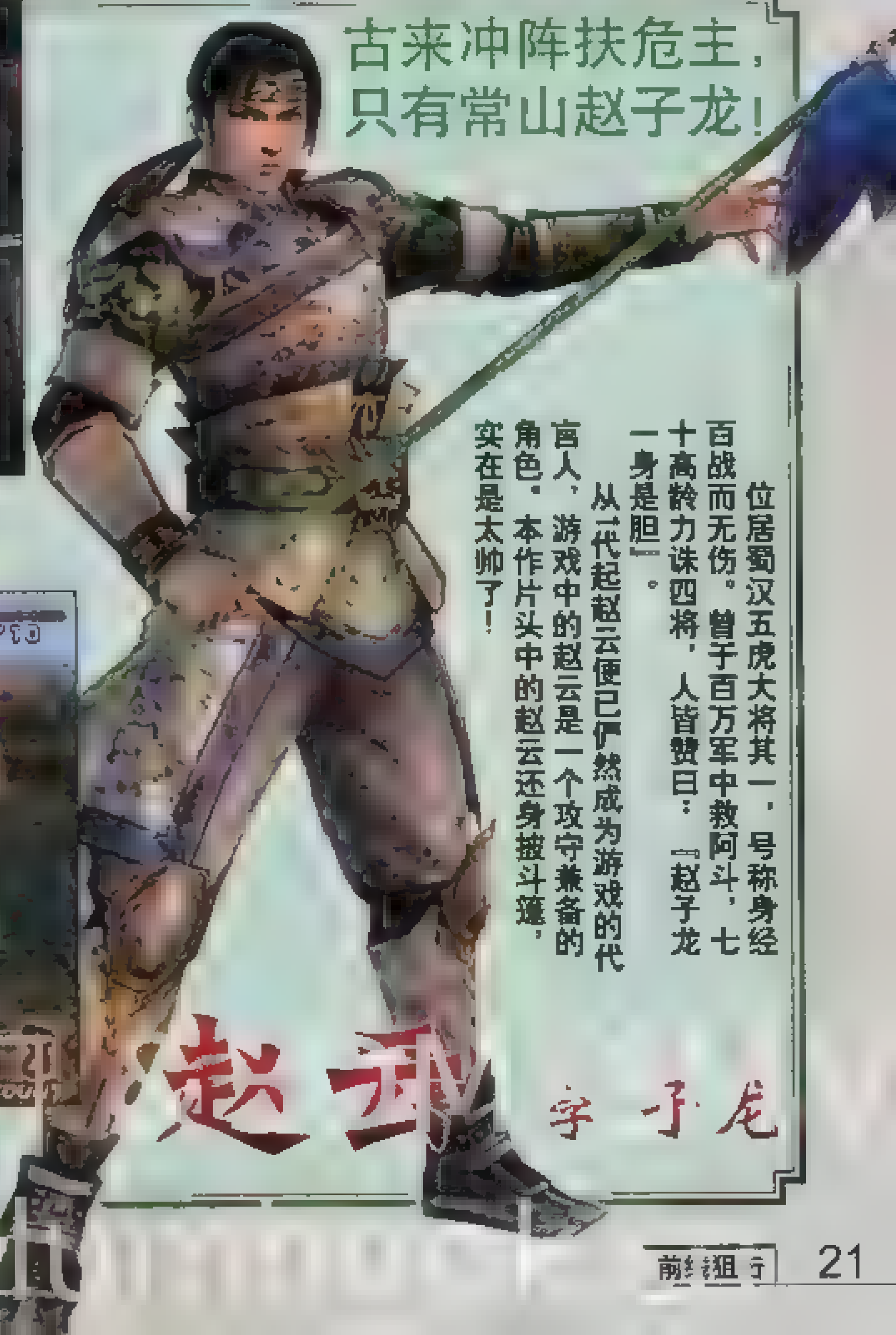


▶赵云是最能体现出《真·三国无双》动作性的角色，他使枪时很有几分京剧武生的风范。



▲赵云的最初武器依然是直枪，本作的武器成长系统也是非常值得关注的。

古来冲阵扶危主，只有常山赵子龙！



位居蜀汉五虎大将其一，号称身经百战而无伤。曾于百万军中救阿斗，七十高龄力诛四将，人皆赞曰：「赵子龙一身是胆」。

从1代起赵云便已俨然成为游戏的代言人，游戏中的赵云是一个攻守兼备的角色。本作片头中的赵云还身披斗篷，实在是太帅了！

过去的无双42人众也有新动作和新要素加入！

强化动作要素是本作的进化核心，目前已知的新动作包括无双觉醒和进化攻击，而且每位武将都拥有自己独特的个性攻击技巧，令游戏玩法更加刺激。

▼赵云的蓄气突刺技，似乎破绽不小。



石破天惊的蓄气一击！

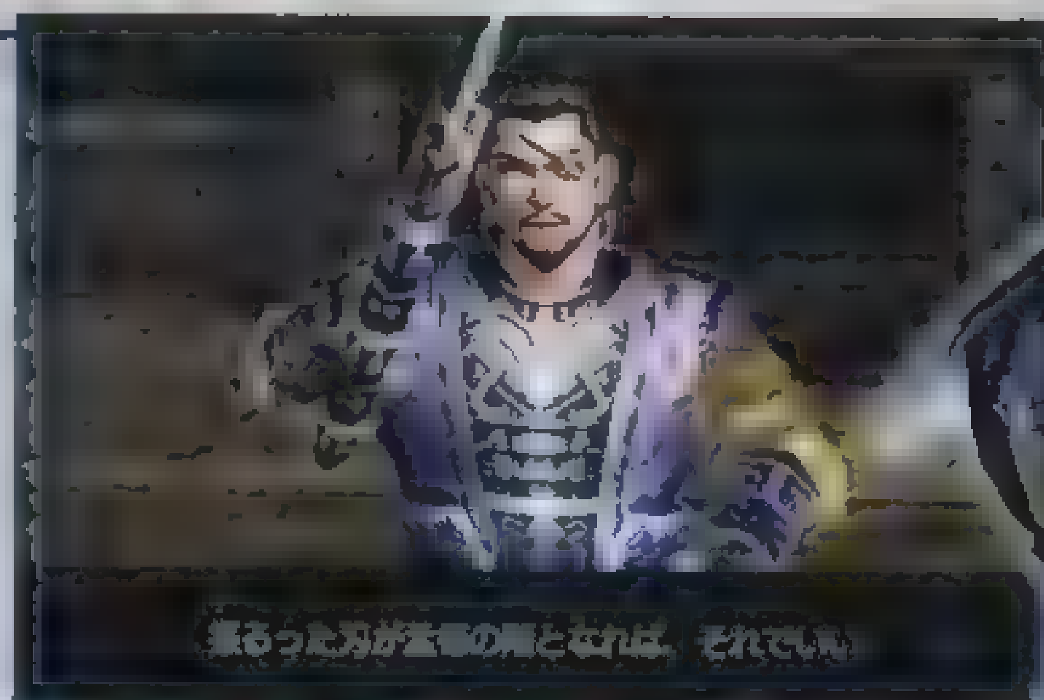


▲经过强化后的空中追打技，还能连续按键进行追打。





◀孙策的火焰拳和赵云的龙卷落都相当夸张。可以肯定的是属性攻击的系统在本作中依然健在。



▼夏侯惇是曹操最为信任的武将，如果说赵云是蜀国的象征，那么他就是魏国的代表！而且他的招式性能在游戏中也是数一数二的。



夏侯惇

夏侯惇是曹操同族兄弟，自曹操陈留起兵起，从此随曹操南征北战。在征讨吕布之际，被吕布手下的曹性偷袭射瞎左眼。夏侯惇把箭头连同自己的眼珠一起拔出来吃了下去，然后奋力刺死曹性，其勇名从此传遍天下。

拔矢啖睛真猛将
一马当先乃豪杰



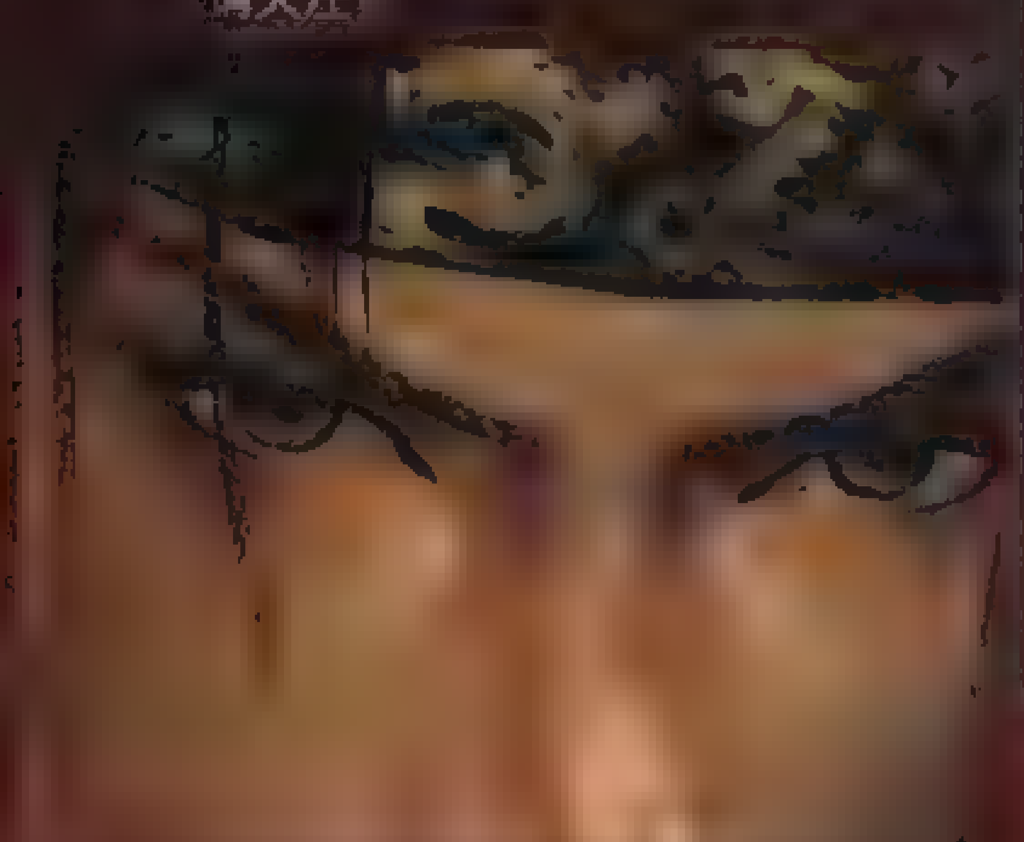
▲大刀一振 前方270度的敌人全部变为尸鬼。看来4代中夏侯惇的招式越发凌厉了！





▲因为二代中夏侯渊在定军山一役中[illegible]（[illegible]TONNI） 于是夏侯惇就有了一个"东尼"的外号。

下面就是将在[illegible]代中出现的数段CG动画的截图，近期就会为大家献上这段赵云对曹丕的精彩影像，敬请关注





&3DM SMV
www.plumbook.cn

令战略性上升的新据点系统

以往作品中的据点只是“出兵”用的，可以称之为进入据点。而在本作中将会追加攻击据点、防御据点和补给据点这 3 种新的据点。这一概念来源于《真·三国无双 3 帝国》，但要先进得多。据官方表示，引入这一系统后会令游戏的战略性大幅提升！

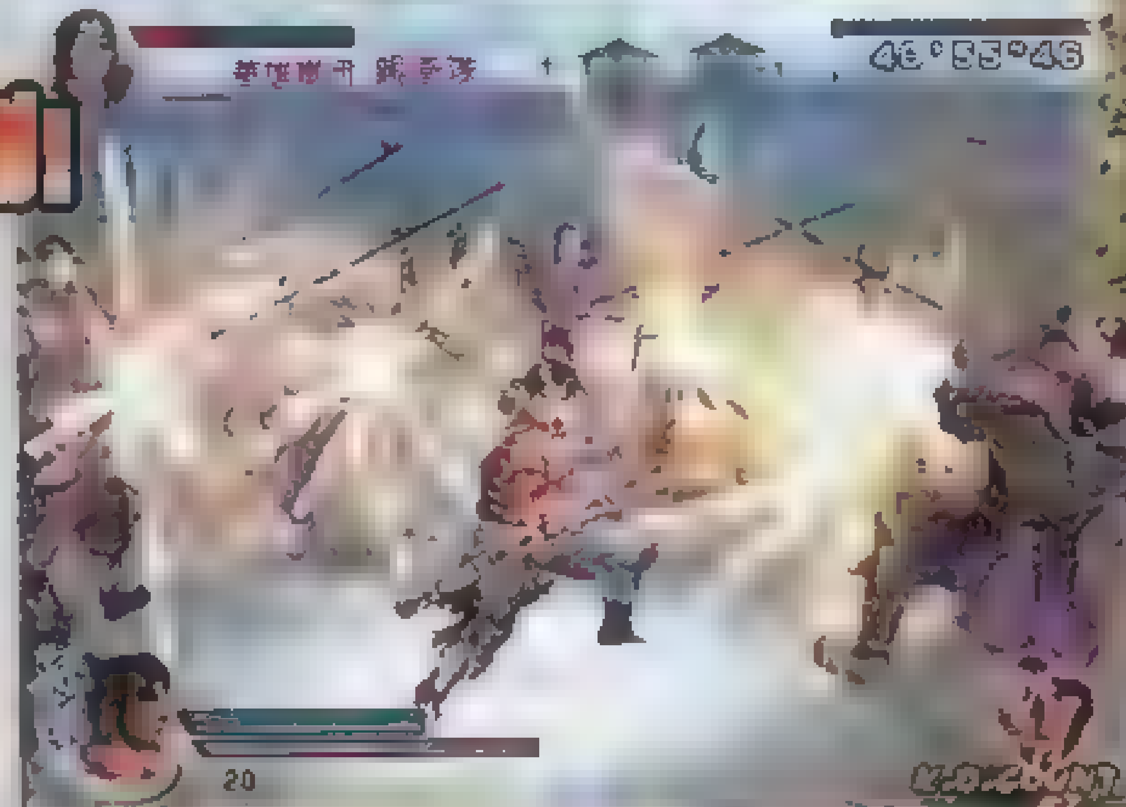


▶将敌兵踢至空中后再进行连续的追击，这样豪爽的连续技果然很适合他的性格啊！



铁壁般的防御！据点兵长不再任人宰割！

◀这就是传说中的防御据点，看来是为了保护守备兵长而出现的。据点中的敌人全部持有盾牌，而且还会使用冲刺的招式，看上去相当棘手啊！





据点兵长一声令下！据点士兵的必杀技发动！

▶在据点兵长的号令声中，士兵们进入了防御力翻倍的状态。面对着这群如同超人般的士兵，究竟应该如何应付呢？



在攻击据点中出现了投石机！

◀之前只在二代五丈原一役中出现过的投石机，在本作中又登场了！那卓绝的攻击力即使是练至全满的武将也挨不起两下。

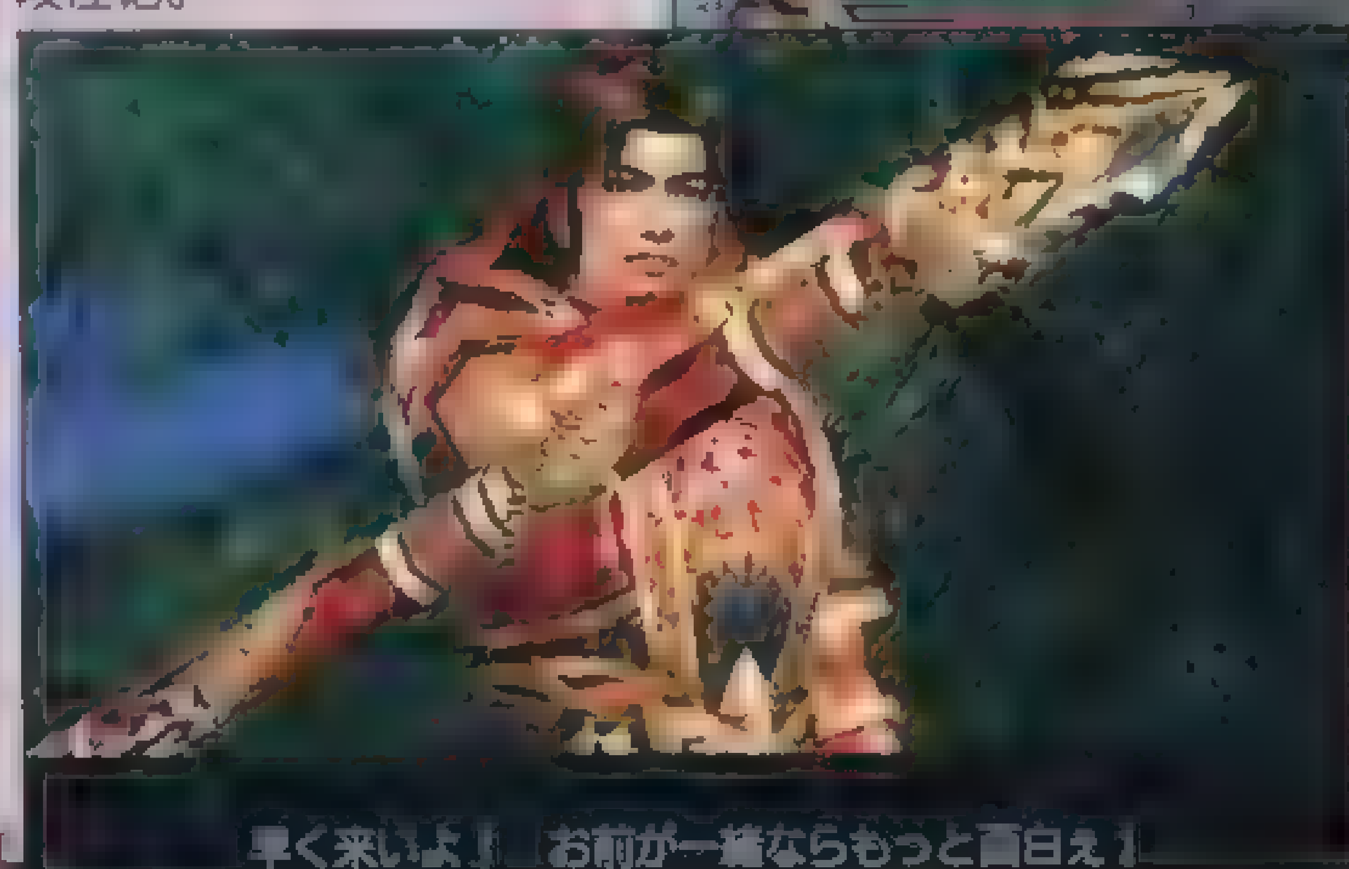


孙策 字伯符

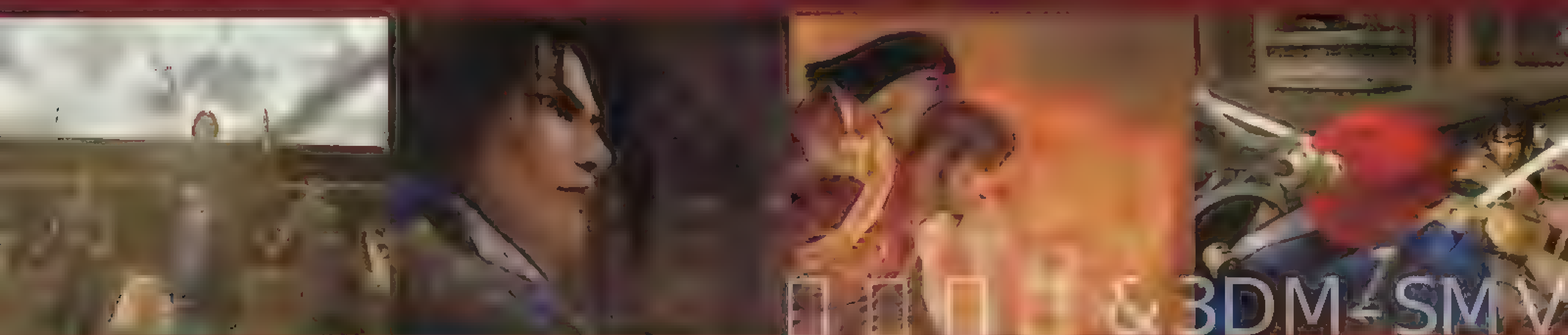
独战东南地 人称小霸王

孙策是孙坚之子，善于用兵，又好结交名士。短短八年时间，就平定了整个江东，打下了吴国的基础。孙策武艺高强，在与刘繇交战时，他喝死樊能，挟死于糜，与太史慈大战数百回合不分胜负，人称“小霸王”。他和周瑜是好友，两人娶了大小乔姐妹为妻，成为中国历史上的一段佳话。





运筹如虎踞 决策似鹰扬



开发状况 80% 说到《真·三国无双》马上就会想到那种一骑当千的爽快感。这款系列的最新作品由于加入了全新的动作而导致爽快感也大幅提升。敬请期待！

www.plumbook.cn

以童话和游戏结合的RPG作品《波波罗古罗伊斯》终于在PSP上登场啦！虽然本作并非原创的新作，但只要玩过PS上的两款系列作品，肯定会对本作抱有极大的兴趣！那么下面我们来介绍皮耶多罗王子在PSP上有什么新的冒险吧！



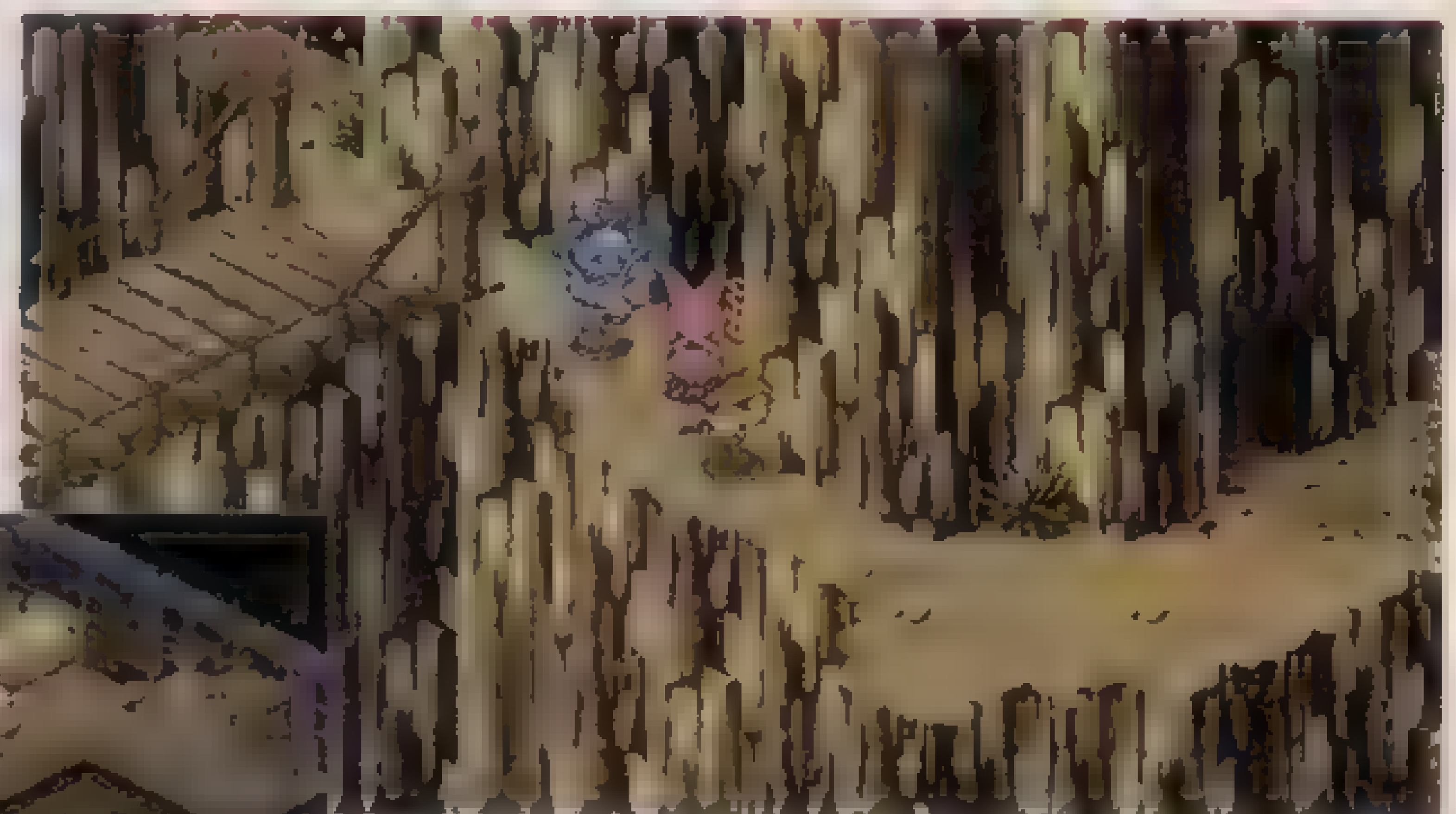
POPOLOCROIS ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険

再次为你献上童话的感动!!!

波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险	SCEJ/G-Artists	RPG
PSP ポポロクロイス物語 ピエトロ王子の冒険	预定2005年2月10日	日版
1人	记忆要求未定	4800日元
对应周边未定	推荐玩家年龄	全年龄

要说起PS上的RPG巨作，相信有不少玩家会立刻想起《最终幻想》和《龙战士》等一大堆出色的作品。但事实上，可能由于游戏的风格设定并不适合大众层面，而让大家在某个误区中错失了另一部出色的RPG作品——《波波罗古罗伊斯物语》。这个系列的作品同样属于SCE的其中一款杰作，因此光是在PS上，就已经登场了3部作品(两款正式作品，一款外传)。如今在PSP初登场之际，SCE决定将其移植，让更多新玩家能够体验童话冒险的乐趣。下面就为大家介绍一下新作的一些基本内容吧！

踏破苦难成大器



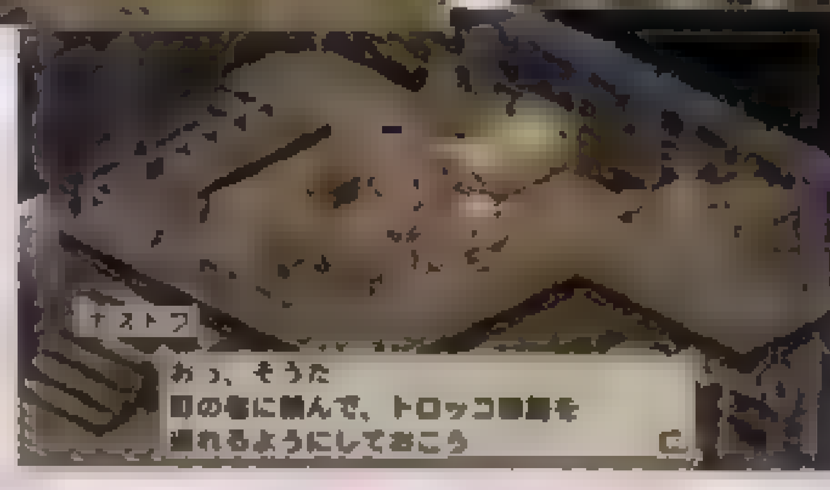
◀▲不仅要到达各个城镇和村庄，有时候还要穿越危险的悬崖山岳地带。一个年仅10岁的孩子也要遭受如此残酷的冒险。

幼年时的皮耶多罗展开了冒险故事



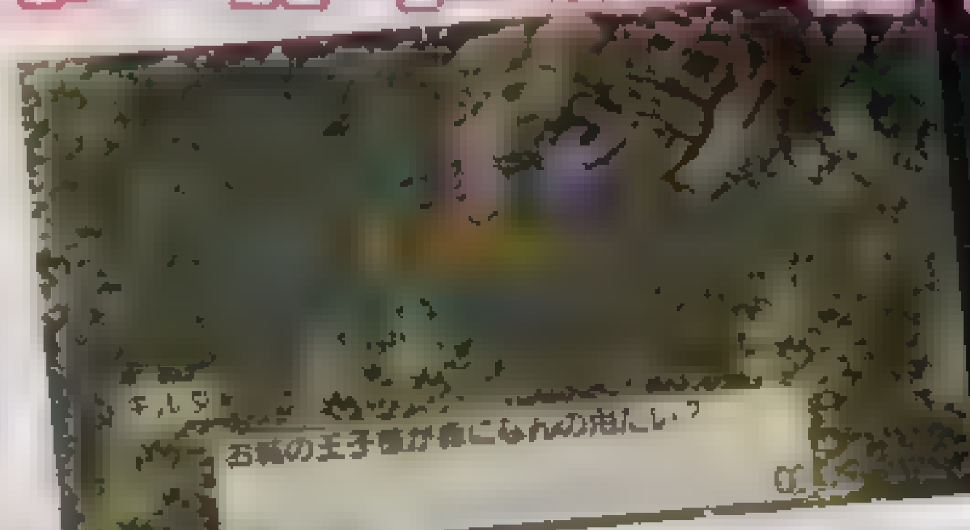


◀与性格各异的人相遇，并穿越无数的苦难。充分体验皮耶多罗的成长过程。



完全重制系列的第1作和第2作！

本作收录了1996年发售的《波波罗古罗伊斯物语》和2000年发售的《波波罗古罗伊斯物语Ⅱ》这两部作品。当然，这并非单纯的复刻，而是重新制作。这次先为大家介绍第1作的重要剧情"冰之魔王篇"。让我们一起重温皮耶多罗王子时代的故事吧。

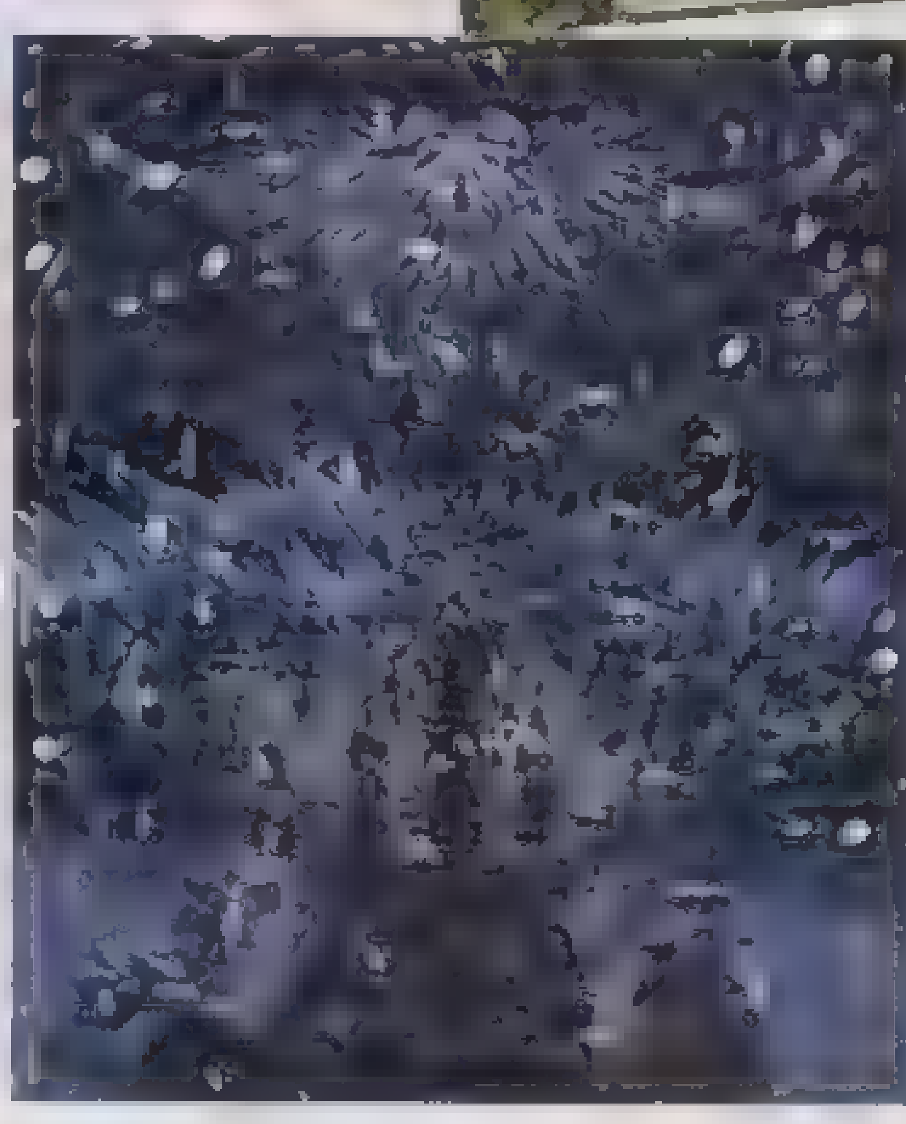


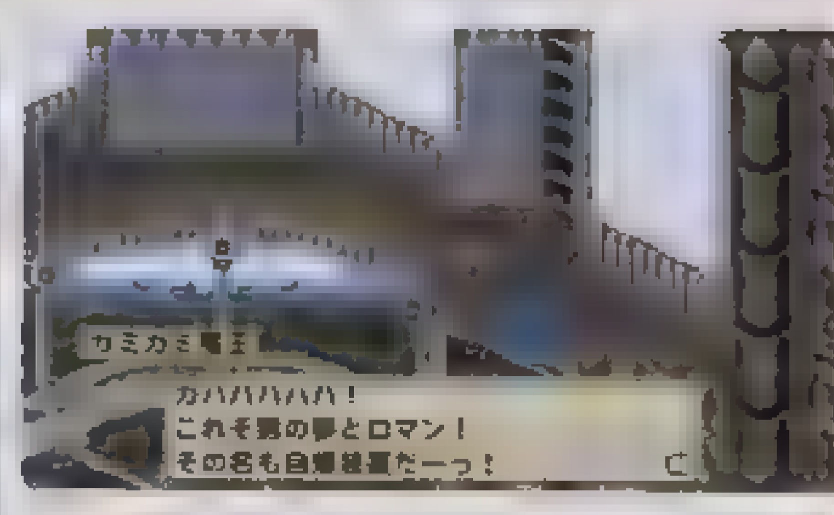


记载了皮耶多罗王子的冒险故事

冰之魔王篇

皮耶多罗王子即将迎来10岁生日，因此父王打算在波波罗古罗伊斯城中举行了一次盛大的庆典，但皮耶多罗王子却十分不高兴……这是因为在这个重要的时刻，母亲却因有事而不在身边。原来母亲萨妮亚王妃在生下王子后竟然陷入了长眠的状态。虽然森之魔女吉尔达一直在研究让王妃醒来的方法，但一直没有结果。最后皮耶多罗决定用自己的力量去寻找让母亲醒来的方法而展开了旅程。







▲▶为了拯救母亲，皮耶多罗终于决定了要外出，最后能否达成目的呢？



在虚无的冒险中能找到答案吗？

©Sony Computer Entertainment Inc.©Yohsuke Tamori ※以上为开发中画面。
转载自WEEKLY FAMITSU №840 ■文字 猎太

为大家公开本作的所有新要素！

1 统一化的战斗系统



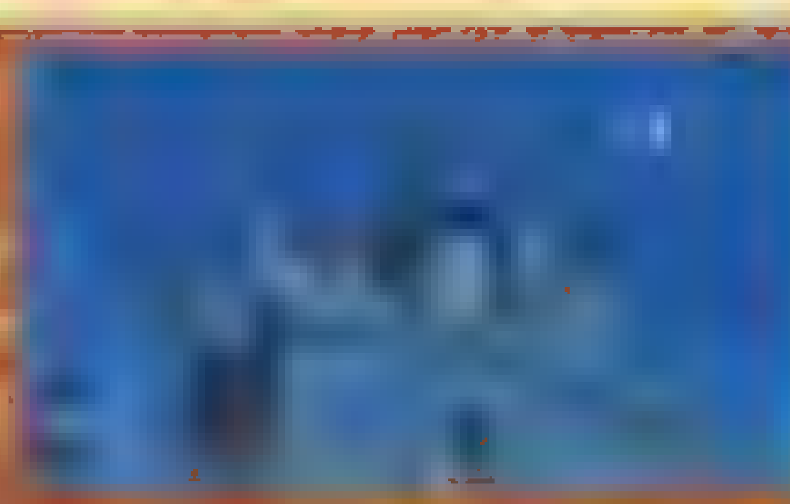
2 新增视角拉近机能

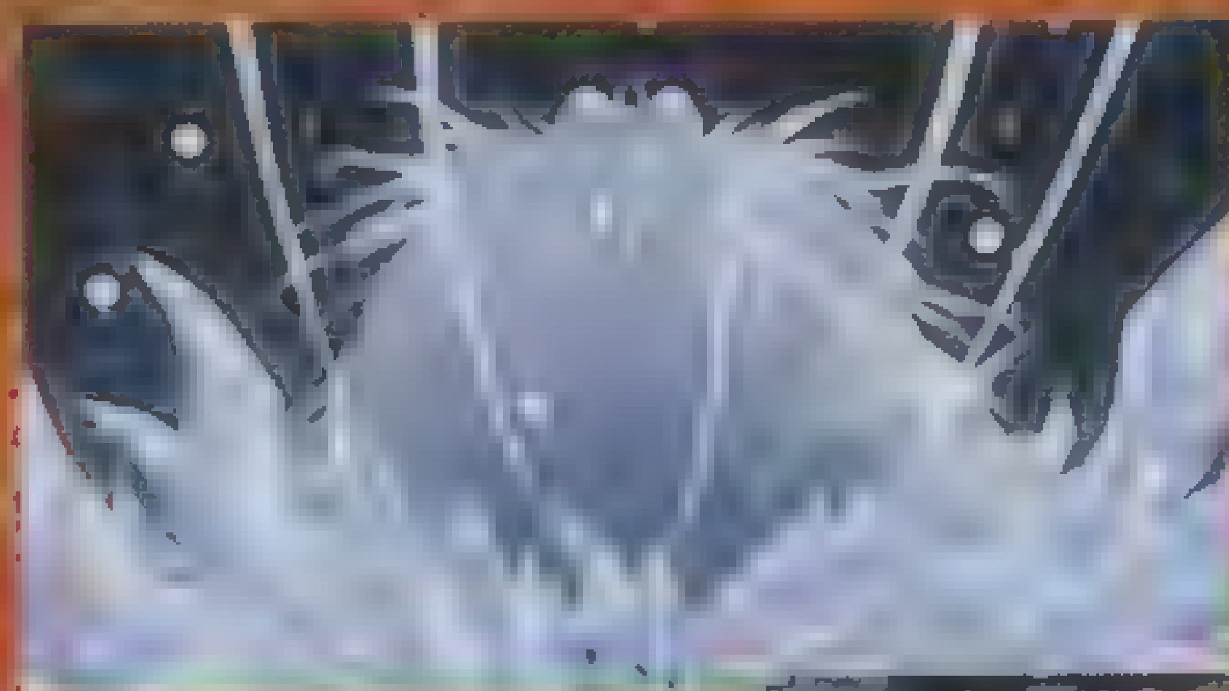


在本作中增加了可以随意拉近、放远镜头的Zoom系统，只要按下相应按键便可以让画面更添魅力，而且还方便玩家寻找隐藏的宝箱。



3 充满魄力的全新动画影像！

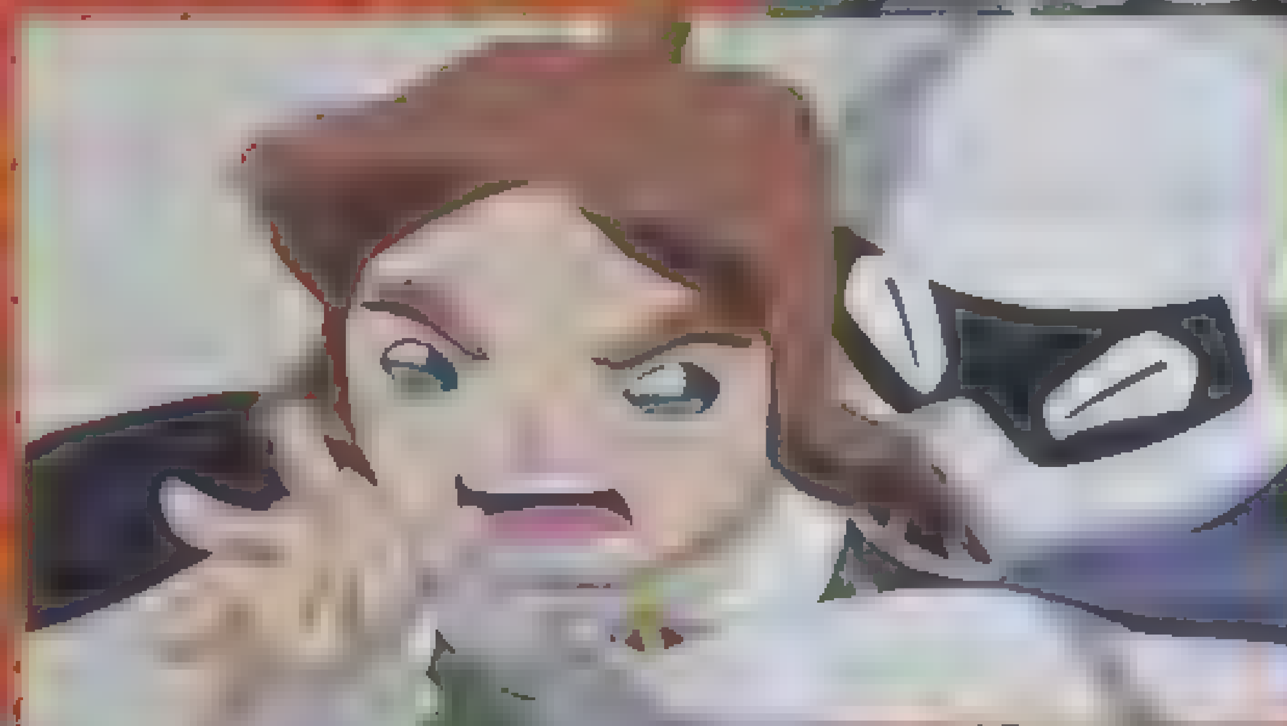




临场感绝对能媲美电影！

完全对应16：9画面！



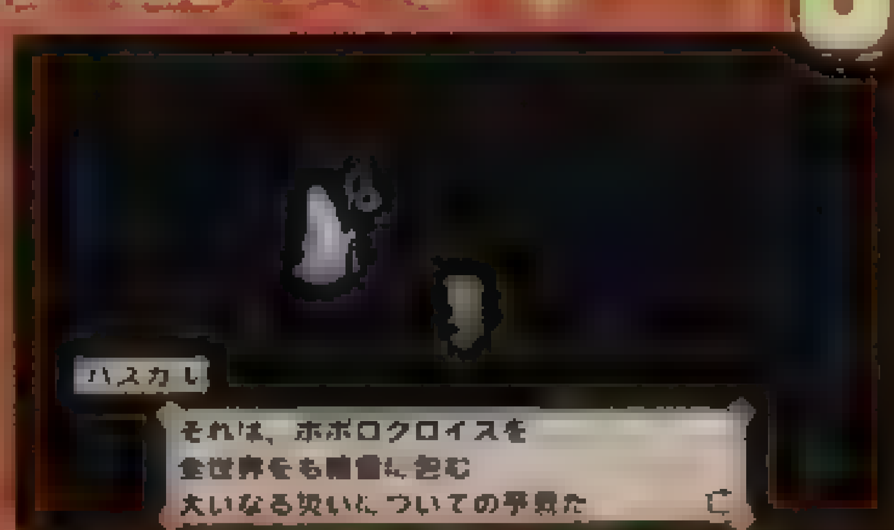


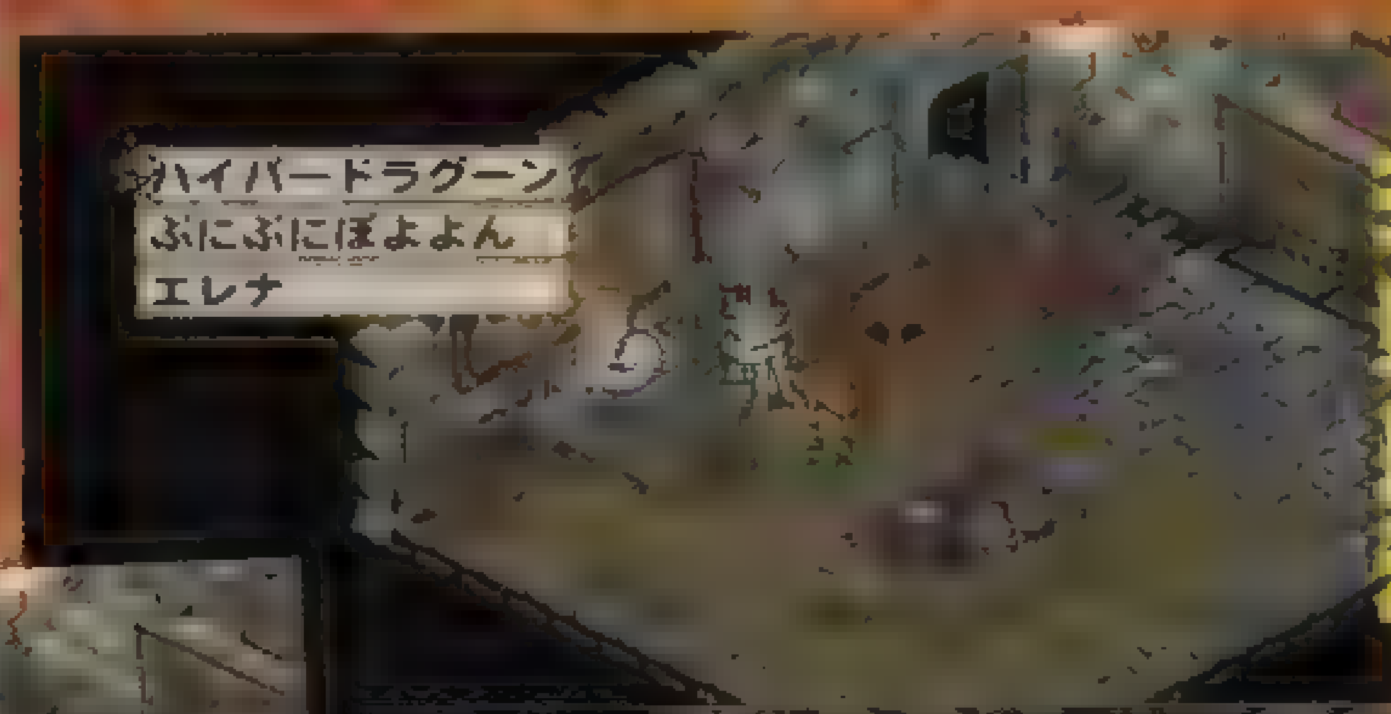




4 本作独占的原创故事！“暗之狮子王篇”

虽然在本作中已经把PS上的两部作品串联在一起，但毕竟两者发生的时间相差了两年，那么SCE会直接使用“两年后”的画面直接把故事相连吗？答案是NO！本作在“冰之魔法篇”和“女神圣拉”之间拥有一个全新的故事——“暗之狮子王篇”。而究竟在这个故事中，皮耶[illegible]有什么新同伴出现呢？看来只有等官方再公布更深入的消息了。

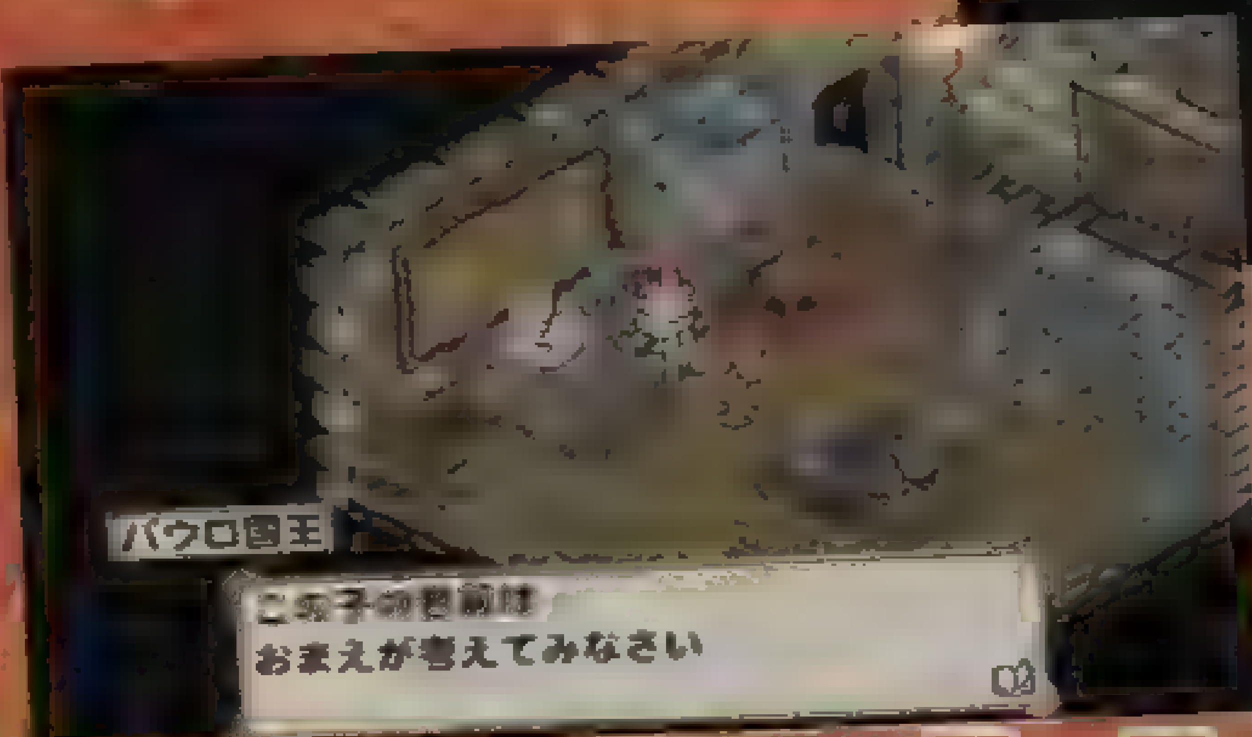


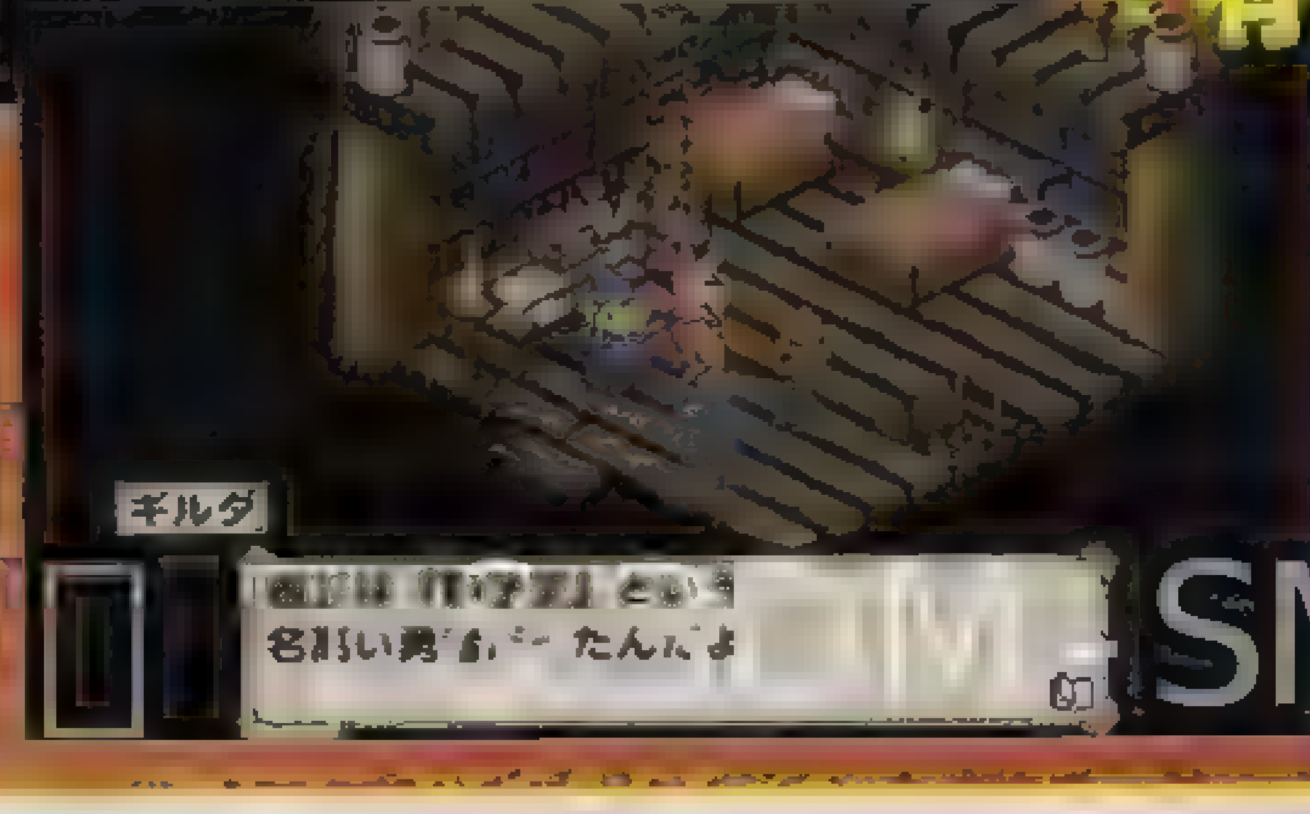


绝对能让所有玩家感动！

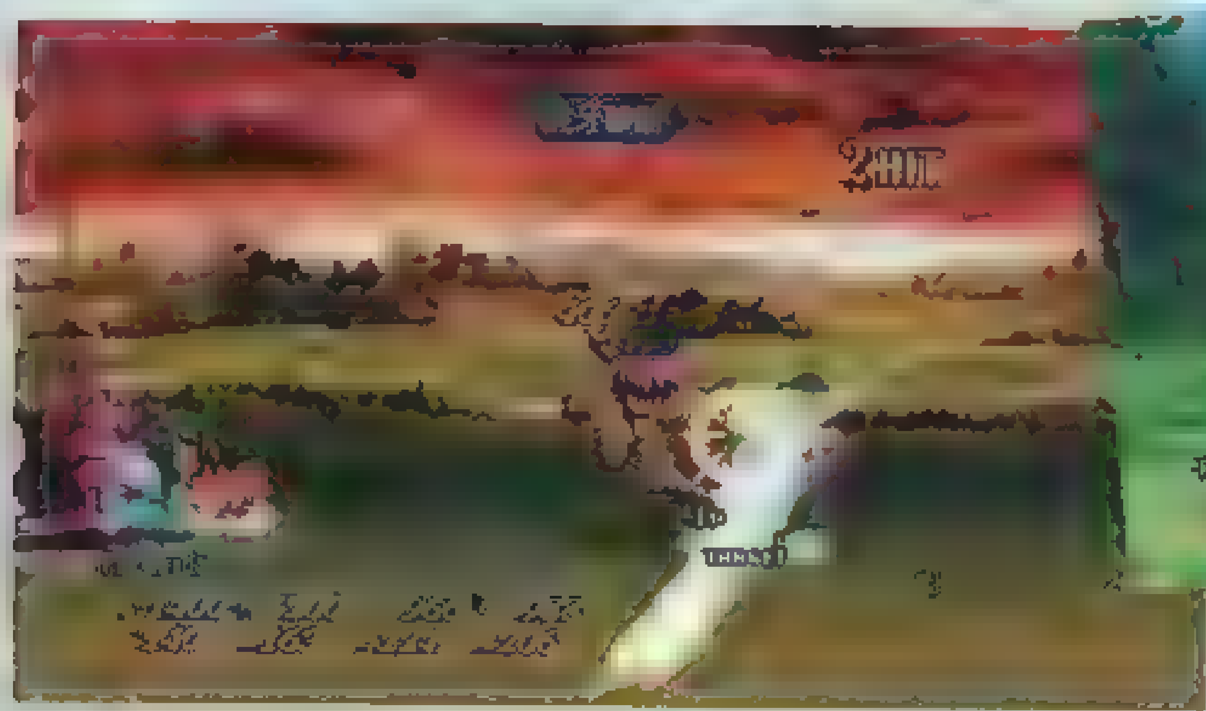
无法形容的精彩故事！







故事的起因是什么呢？







Tales of Eternia®

永恒传说	Namco	RPG
PSP テイルズ オブ エターニア	预定 2005 年	日版
游戏人数未定	记忆要求未定	售价未定
对应周边未定		

2000年11月，《永恒传说》的发售将Namco的"《传说》系列"推上了一个新的高峰。流畅的战斗、引人入胜的剧情、精美的人设让所有玩家对于这个系列有了一个重新的认识。时隔4年，这款经典之作即将在Sony的新贵PSP上再次登场，意欲写下另一个传奇。

在PSP上体验不朽的RPG名作！

《永恒传说》作为"《传说》系列"的第三作拥有相当高的人气，现在它将会在PSP上再次登场！在之前，我们公布的情报都比较有限，而现在终于有了详细的相关内容。我们可以看到，PSP版的《永恒传说》不仅完全保留了PS版的相关内容，并且由于主机性能的强劲而在某些发方面还超过了原有的PS版。虽然是相同的角色、相同的故事，但给我们的感受绝不是相同的。现在就让我们来看看这款不朽的名作吧！



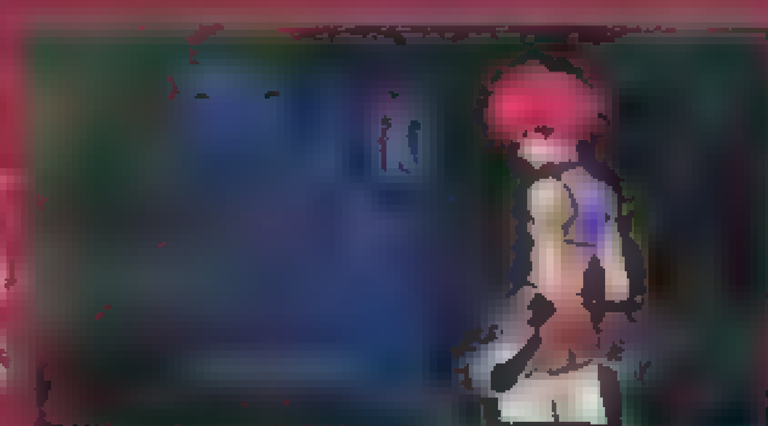
▲通过收集各种各样的晶灵，领悟的术也越来越多，这也是游戏的乐趣。



◀用一张UMD装下了当年PS版3张碟的内容，而丝毫没有缩水的表现，看得出Namco的技术力实在是相当高。

更加精致的画面

本作在移植的同时也进行了一些[illegible]，在画面方面[illegible]，而PSP[illegible]的液晶[illegible]优点发挥得淋漓尽致。



角色介绍

虽然是移植的作品但Namco并没有因此而怠慢，在角色设定方面他们还是请いのまたむつみ老师进行了重新绘制，这次所有角色以Q版的可爱形象出现，不知道各位玩家看了有什么感觉。(^ ^)

利德・哈谢尔 Rid Hershel



[illegible]术方面有着过人的天[illegible]

年龄 18岁	体重 62kg
身高 178cm	职业 猎手
	武器 剑

法拉・奥尔斯特 Farah Oersted



[illegible]与利[illegible]

年龄 17岁	体重 46kg
身高 161cm	职业 农业师
	武器 拳套 战靴

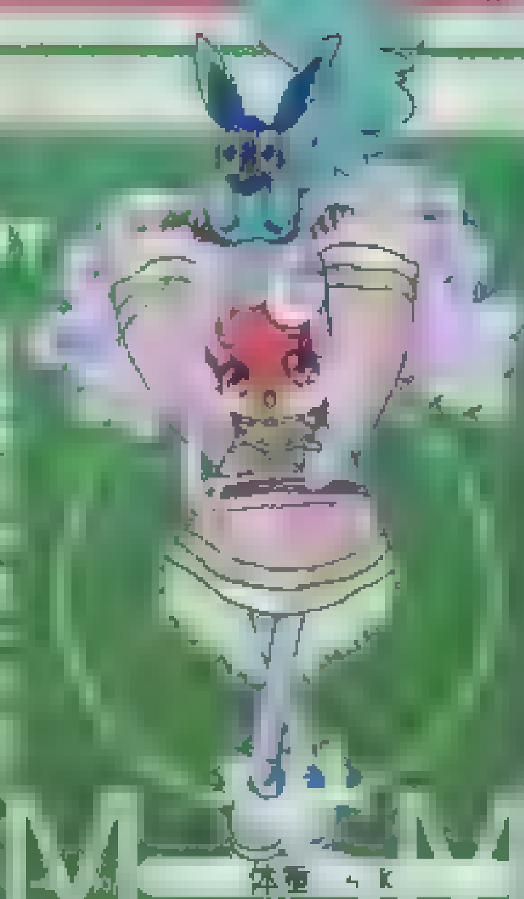
[illegible]



[illegible]开始对[illegible]

年龄 [illegible]岁	体重 [illegible]kg
身高 [illegible]cm	职业 大学[illegible]
	武器 杖

[illegible] MEREDY



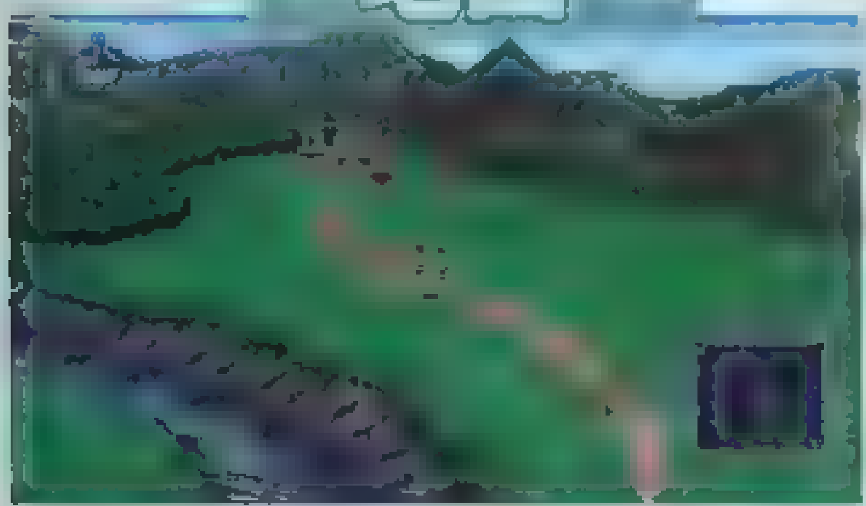
年龄 16岁	体重 [illegible]kg
身高 [illegible]	BW [illegible]
三围 80 56 82	武器 库奇

© いのまたむつみ ©NAMCO LTD ※以上为开发中画面。

转载自WEEKLY FAMITSU No.840 文字：恶魔天使

宽屏幕让你玩起来更舒适！

地图



▲有空中俯视向下看的视角，可以看得出视野比原来的PS版宽了不少。

PSP与电视的4：3屏幕不同，16：9的宽屏让游戏向两边扩展，这样一来屏幕上显示的事物比以前就更多了，而且在街道、迷宫等场景内移动起来更加方便。另外，不显示右下角的小地图的话，视角将变得更为宽广。

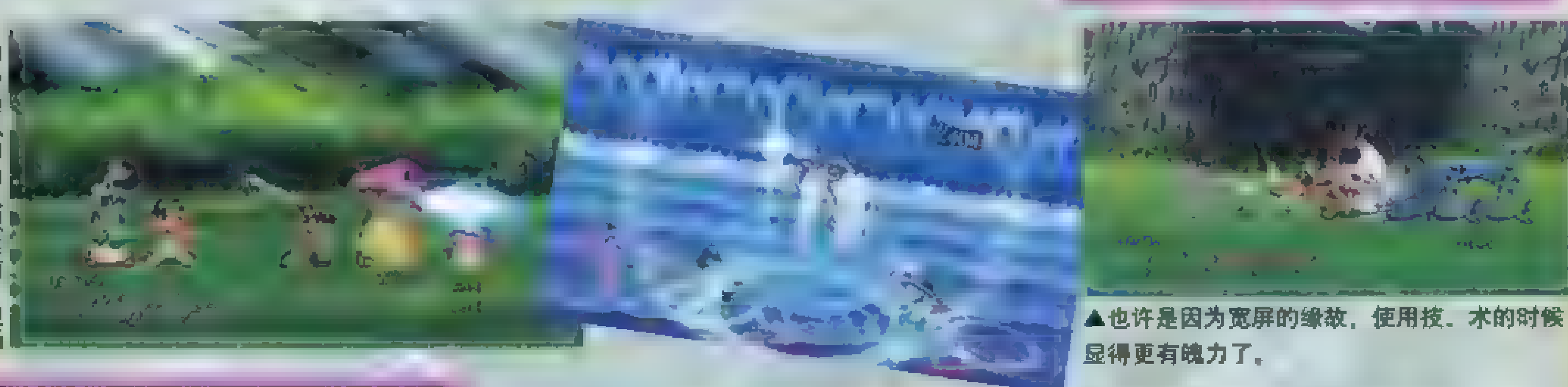
城镇



▲因为画面变宽，所以在发生事件时，屏幕上的字就可以看得更清楚一些。

战斗画面

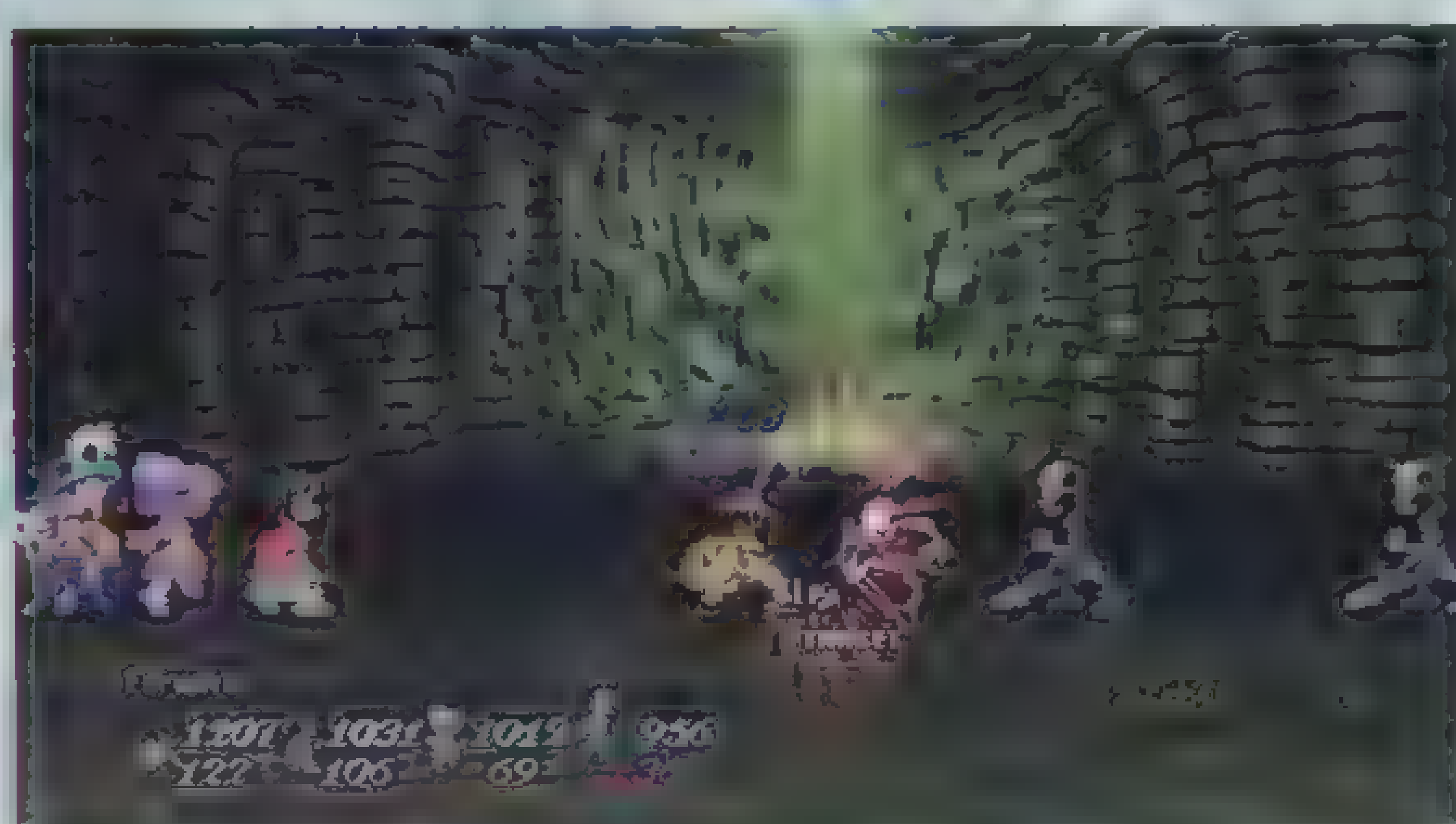
《永恒传说》的战斗系统被称为“直线运动战斗系统”，这能让玩家操纵游戏中的一个角色像动作游戏那样进行战斗。而由于PSP的16：9宽屏，所以能让玩家能更好地把握战场上的整个情况。



▶即使操纵的角色很靠前，但画面上还是会显示出其他角色。

▲也许是因为宽屏的缘故，使用技、术的时候显得更有魄力了。

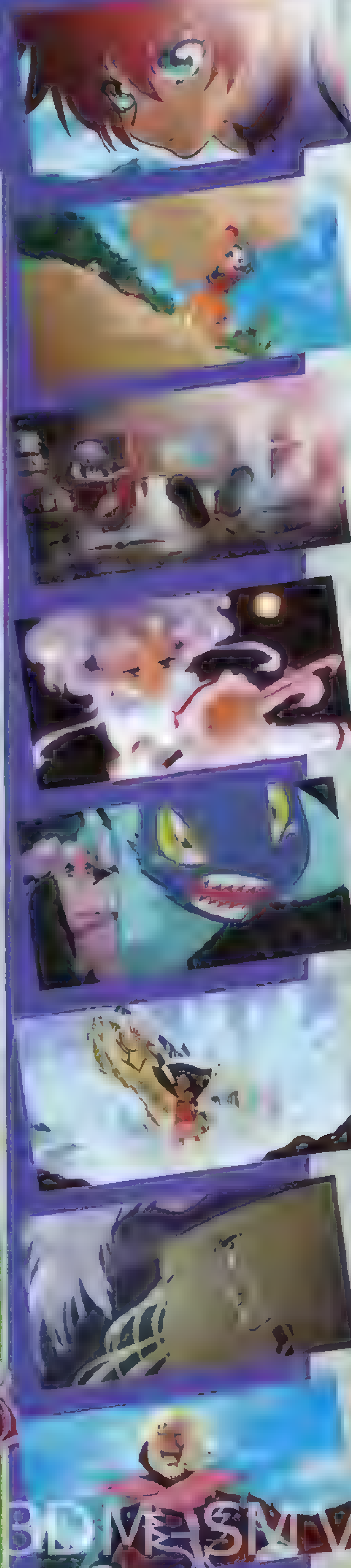




◀即使有敌人在战场很里面咏唱魔法，但在宽屏的优势下还是可以看到他的行动，这对战场情况的把握很有利。

GARNET CROW演唱的主题曲《flying》完全收录！

说到《传说系列》就不得不提每一作都令人难忘的优美主题曲，PSP版的《永恒传说》与PS版一样，主题曲还是GARNET CROW演唱的《flying》，并且开场动画也是完全收录。



PlayStation





开发情况 50% 很久都没有玩《永恒》了，玩了(PSP版)一下还是那么有趣，游戏画面非常漂亮，我觉得有再玩一次的价值。现在开发进度也很顺利。



游戏的剧情部分将超过一个小时，《鬼泣3》将给我们讲述一个怎样的恶魔故事呢？





拥有特殊能力的

随着特□尼格尔之塔的出现，城市中开始涌现出各种各样的恶魔。而在这些恶魔中，存在着级别是它们的若干倍以上、拥有强大力量的BOSS级恶魔，他们不仅统治着下级恶魔，而且其中有的与但丁的父亲斯巴达还有着千丝万缕的关系。

鬼泣3	Capcom	ACT
PS2 Devil may cry 3	预定2005年2月17日发售	日版

中国期待游戏榜TOP20

本期排名	初次登场	最高排名
第 2 名	12 名	2 名

Devil may cry 3



涅娃 Nevan

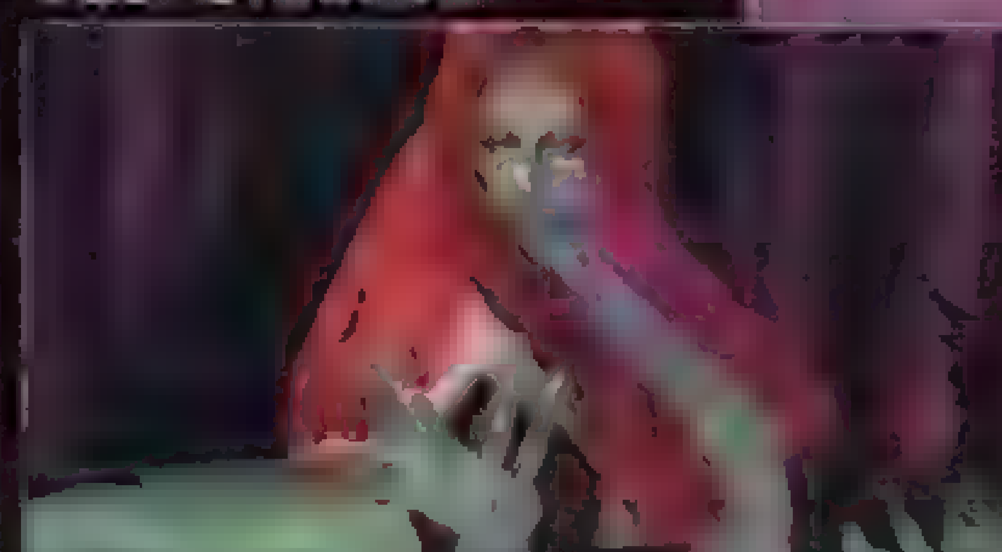
用色欲魅惑人[illegible]魔女，能够自由地操[illegible]



操纵蝙蝠与雷电的地狱深渊的魔女



▲利用魔力呼唤出迅雷与蝙蝠进行双[illegible]



▲涅娃轻拂着但丁的脸颊，而但丁却毫无反抗，看来这个魔女的实力不可小视。

◀本应该被封印的涅娃现在苏醒了过来，她的目的只有一个——向斯巴达的儿子们[illegible]



▲地狱三头犬三只头的眼睛颜色各不相同，当某一个头掌握攻击主导权时，其攻击方式是会发生变化的。



▶刻尔泊洛斯只承认强者，当你向它证明你的实力之后，它会将自己的力量分一部分给你。

刻尔泊洛斯 Cerberus

[illegible]的守护魔兽，对于没有力量的人它的职责只有一个[illegible]将其排除[illegible]



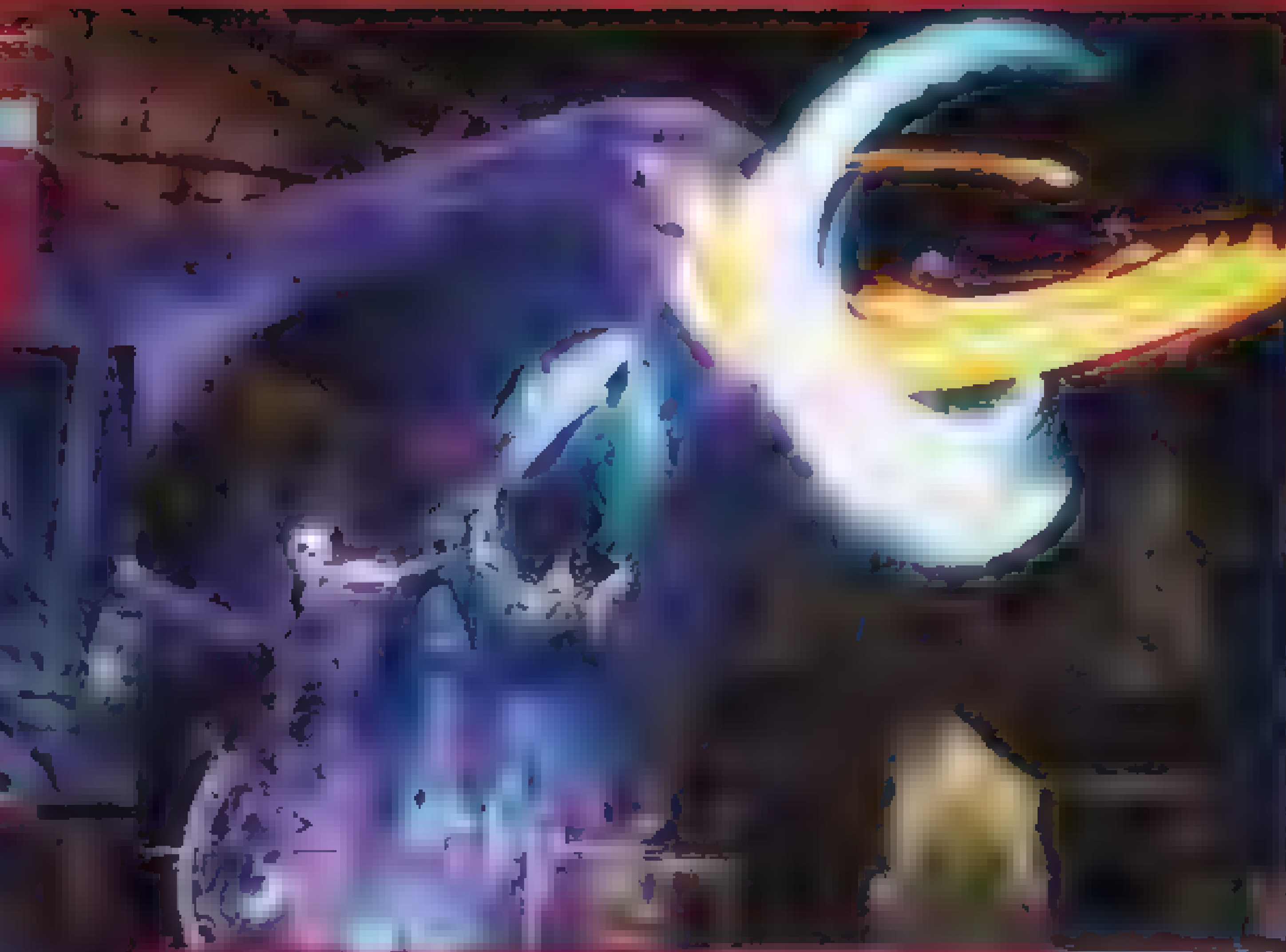
被锁链所束缚的巨大冰之魔兽

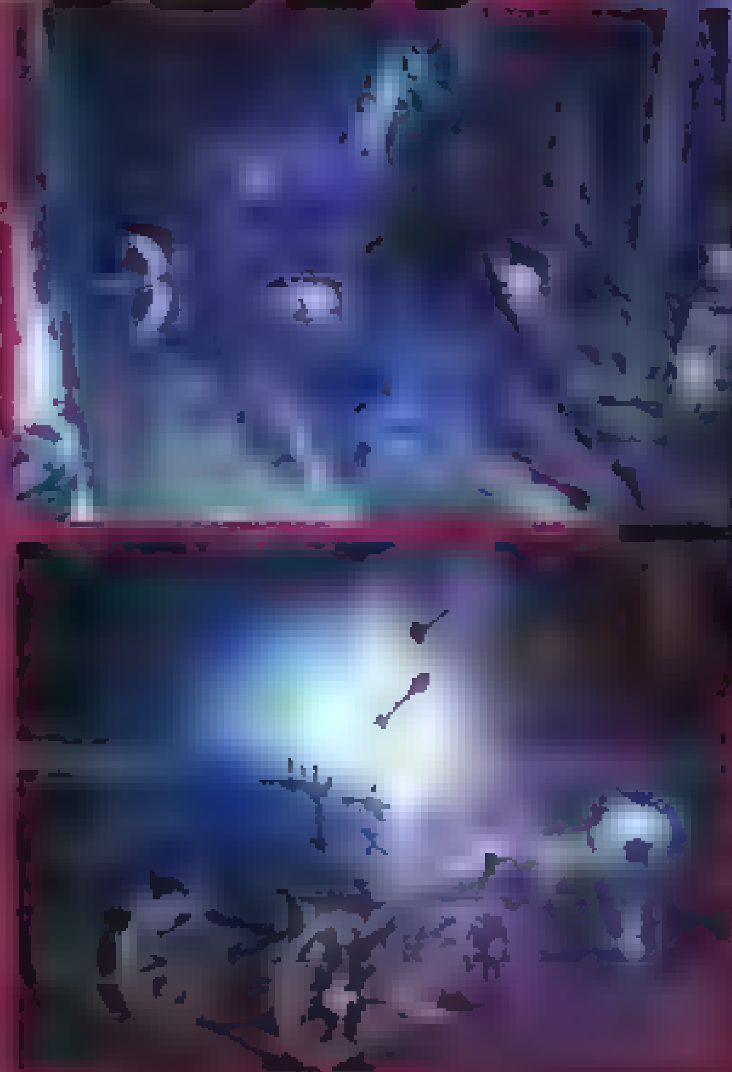
3DM-SMV

©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED./ ILLUSTRATIONS:Kazuma Kaneko/ATLUS

以上为开发中画面。
转载自 WEEKLY FAMITSU № 840 ■文字：邪魔天使

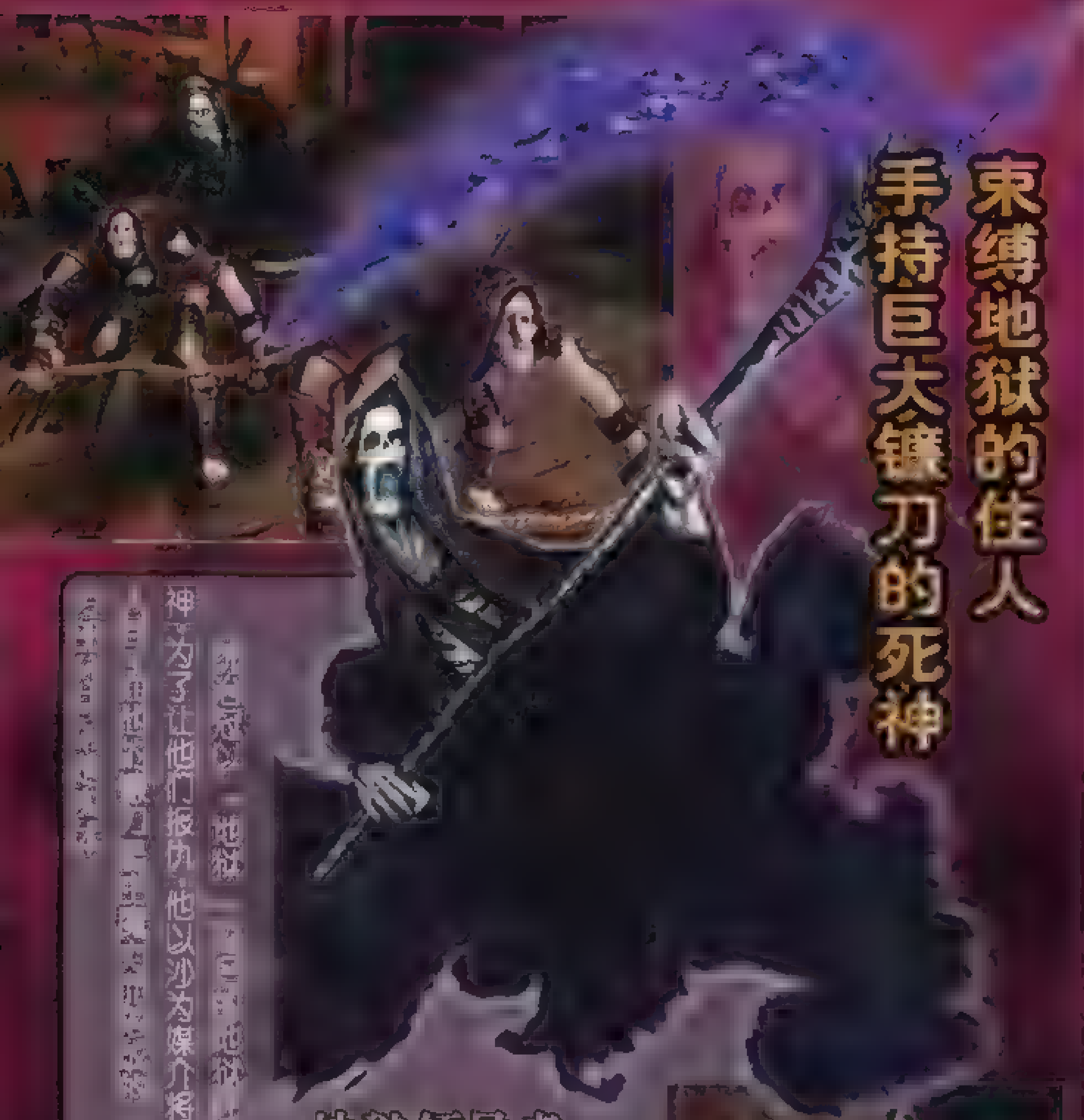
BOSS级别的恶魔们





▲吉里昂飞速奔驰在一个类似于斗技场的地方，从上面的图中，我们可以看到吉里昂在奔驰的同时还从马车中释放出了武器之类的东西，看得出它是一个拥有多种攻击手段的强敌

束缚地狱的住人 手持巨大镰刀的死神



地狱领导者 Hell Vanguard

[illegible]地狱[illegible]地狱[illegible]神，为了让他们报仇，他以沙为媒介将其送入[illegible]



▲他与部下一起登场，其身形比其他地狱住人的要大一些是其特点。

吉里昂 Geryon

[illegible]骑的名驹，因为吸入了魔界[illegible]

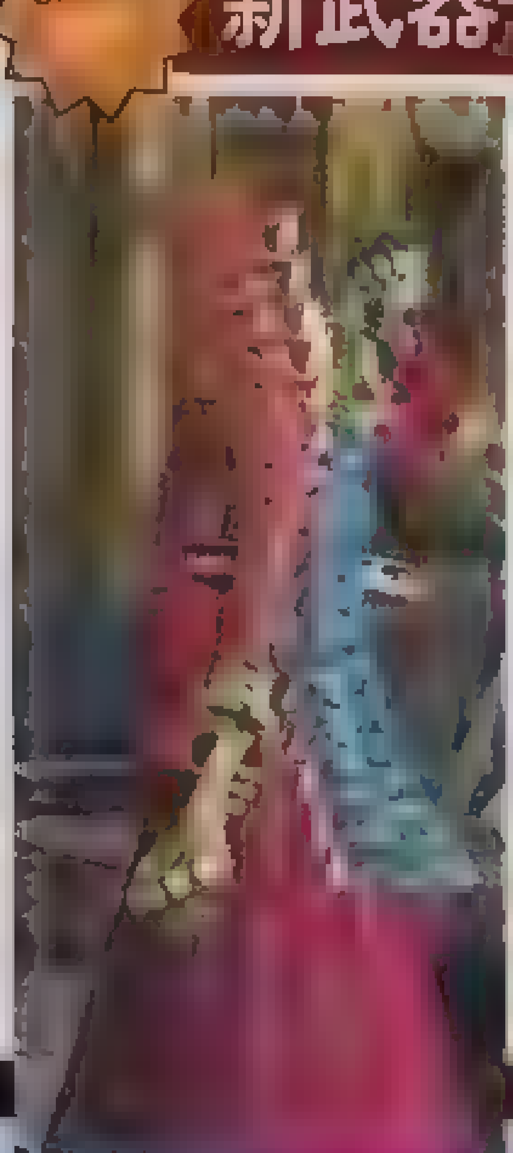


▲吉里昂似乎能理解人类的语言，但丁与其对话后[illegible]得到什么东西呢？

被瘴气所侵蚀的英雄们的名驹



新武器——阿耆尼&楼陀罗



拥有相反的刀身和与锯齿一样的刀刃的一对利刀，分别具有炎与风的属性。使用这两把刀的时候，不仅能使出二刀流的招式，还能将它们拼在一起当剃刀用。由于其攻击范围广，所以被敌人包围的时候能发挥相当大的效果。而且但丁在挥舞这两把刀的时候，动作也是相当酷相当华丽的。





◀交叉挥舞双刀的技巧能将周围所有的敌人击倒，其效果就像暴风一般。

▼换成剃刀形态的攻击，根据技的不同，刀的用法会有不同的改变。



利用炎与风的力量将恶魔一扫而光

3DM-SMY
www.plumbook.cn

作为"《荒野兵器》系列"的最新作，《荒野兵器4》与系列之前的几部作品有太多的不同，新要素也很多。可以说，副标题的"起爆剂"也标志着这款游戏有新的突破，在这款作品中，我们能体会到系列新的魅力以及感动。

中国期待游戏榜TOP20

本期排名		
第18名	[illegible] 2005年2月A	18名
	最高排名 2005年2月A	18名



WILD ARMS® the 4th Detonator

Detonator：起爆剂

荒野兵器4 | SCEJ | RPG

PS2 | WILD ARMS the 4th Detonator | 预定2005年3月 | [illegible] 记忆容量未定

在我们以前所介绍的游戏情报中，想必最能引起各位玩家注意的就是游戏的战斗系统了吧？的确，战斗中角色们都是站在一个六边形的格子中进行战斗，这些格子将战场分成了若干部分，而角色可以在这些格子之间进行移动。从这样的设定中我们可以看出，在本作中游戏的战斗更加强调战略性了。好，现在就让我们一起来看看都有哪些具体的消息吧。

全新的战斗系统参上！体验全新的战斗快感！

HEX战斗彻底剖析！

在本作中，战场被分成了7个六边形的区域（HEX），玩家要操纵角色在这7个六边形区域中进行移动，同时与敌人进行战斗。另外，攻击等指令并不是针对某一个角色，而是针对一个HEX。比如一个HEX中有多个敌人，那么一次攻击就能对这多名敌人同时造成伤害，也就是说，当敌人集中到一个HEX时，就是将他们一网打尽的最好时机。但是反过来也一样，我方人员在一个HEX中时，敌人也能对这个HEX中所有我方角色造成伤害。



▲HEX有各自的颜色，被称为"Ray Point"，这些颜色代表了各自的属性。HEX的属性分为地、水、火、风4种属性，攻击和防御的时候都会受到这些属性的影响。



敏捷度越高的角色行动次数也就越多

输入指令的时机会根据角色的敏捷度产生变化，总的来说敏捷越高的角色行动次数越多。比如拉克薇尔行动1次的时候，敏捷比较高的捷多已经行动2次了。

想逃走的时候怎么办？



在战斗中处于危机又没有很好的进攻手段时，逃走是惟一的方法。此时，先要将角色移动到外围的HEX，然后再向外侧移动，此时就可以逃走了，不过逃走的代价就是会失去一部分金钱。

从外围的HEX逃离战场！



©Sony Compute Entertainment Inc. ※以上为开发中画面。
传真自WEEKLY FAMITSU No.840 文字：邪魔天使

熟练掌握4名角色各自所拥有的特性！

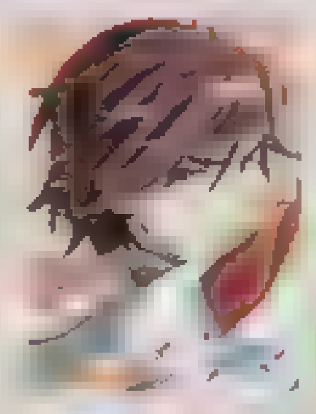


捷多·玛维里克
Jude Maverik

声优：白石凉子

虽然攻击力比较低，但是表示敏捷的"反应"这一数值很高，因此在战斗中行动次数比其他角色要多。除了攻击之外他还可以担当回复型角色，是一个能应付各种场合的万能型角色。

能力	级别
HP	A
MP	D
攻击	B–
命中	A
回避	C
魔力	D
防御	B
抵抗	C
反应	A



阿鲁诺·G·瓦斯奎兹
Aruand G Vasquez

[illegible]

魔力很优秀的角色，擅长使用攻击性的特殊攻击，使用的武器是"投镖"，虽然命中率与必杀率很高，但威力比较低，而防御方面也是属于普普通通的那种类型。

能力	级别
HP	B
MP	A
攻击	D+
命中	D
回避	A
魔力	A
防御	C
抵抗	B
反应	B



尤莉·阿特蕾迪
Yulie Ahtreide

声优：川澄绫子

魔力和MP很高，擅长回复、辅助的特殊攻击，是一个擅长支援系魔法的角色。但与之相对应的，她的HP、防御力等能力很低，需要同伴的援护。她所使用的武器是"三刃乾坤圈"。

能力	级别
HP	D
MP	B
攻击	D–
命中	C
回避	D
魔力	B+
防御	C–
抵抗	A
反应	C



拉克薇尔·阿普盖特
Raquel Applegate

声优：生天目仁美

HP、MP虽然不是太高，但攻击力却是四名角色中最高的，使用的武器是"大剑"，平时她是单手拿大剑，但当她双手持的时候就会发挥出巨大的威力，不过她的反应能力比较低。

能力	级别
HP	C
MP	C
攻击	A+
命中	B
回避	B
魔力	B–
防御	A
抵抗	D
反应	D–

在战场上隐藏着各种各样的要素

一般的RPG中，一旦进入战斗，玩家就将精力集中在了各个怪物身上，但在《荒野兵器4》中，战场上却隐藏着许多隐密的东西。这些隐藏着的东西也许是对战斗很有帮助的道具，也许会是一个陷阱，特别是陷阱，当误入陷阱之后会受到很大的伤害，所以一定要注意。大家在HEX之间移动时可要谨慎了！

陷阱

战斗中的陷阱种类也是多种多样的，除了会削减HP的陷阱外还有掉金钱之类的陷阱，总之，HEX上的陷阱是很丰富的。如果你随便在HEX之间移动就有可能会中招，所以，为了避免不必要的伤害，大家在HEX之间移动时就要很有战略性了。





▲如果乱移动的话就很有可能掉入陷阱，所以还是不要乱动的好。

不好，中招了！



▲HEX上发生了大爆炸！看来是中了爆发系的陷阱了，如果因为陷阱而战死，那可真是欲哭无泪啊。

受到巨大伤害！



宝箱

在战斗结束时，有可能会发现宝箱，不过如果此时四名角色同时站在同一个HEX中的话，那么就有可能发现非常珍贵的道具！所以在作最后一击时一定要想到这一点。





战斗结束后



发现宝箱！道具入手！

战斗后……

跟一般的RPG一样，战斗结束后会得到经验值，不过"《荒野兵器》系列"的一大特点是经验值会根据角色在战斗中的行动产生一些变化，打倒敌人或结束战斗的角色会得到更多的经验值，而那些没有行动的角色就不会得到经验值奖励。



预约特典大公开，您心动了吗？

与前作一样，预约购入《荒野兵器4》就有机会得到一张《荒野兵器4 豪华DISC》！这张碟里收录了游戏中的音乐以及游戏广告，还有珍贵的角色原画特辑。不过预约特典数量有限，不知道国内的玩家会有多少人有机会拿到这张豪华DISC呢？



www.plumbook

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：泰坦 ×1 ×2

2005年杂志上的第一个满分游戏（2004年12月发售）居然来得这么快，（笑）希望爱好赛车游戏的玩家有条件的话都能够体验一下《GT4》，毕竟没有了语言的隔阂，这款作品的魅力也会一览无遗。经过2004年冬天大作的洗礼，现在新作的推出进入了平缓期，大作不多，但是我们可以利用这段时间来玩玩先前的游戏，同时期待即将公布和即将到来的新游戏。本期高分作品不是太多，请看评分：

GT赛车4



画面 音效 系统

驾驶真实感 ●●●●●●●●●●

推荐 多边形 10

史上最强之赛车游戏，作为第一款支持1080i高清晰度信号输出的PS2游戏，其画面精细程度令人发指。游戏的音乐、赛车与赛道的数量更是多到让人眼花缭乱。“GT模式”也得到了大幅强化，增加了可以充当“军师”的导演模式。本作的中文版与日版同步发售，语言障碍不复存在。

推荐 泰坦 10

GT模式是本系列的精髓。考证书，参加比赛，赚钱，买车……现实中可能永远无法实现的生活方式如今可以通过这款游戏来体验了。如果说如此细致的操作手感、如此逼真的游戏画面、如此严谨的系统设定还不能让本作拿到满分的话，我实在不晓得还应该推荐什么样的赛车游戏给爱好者们。

推荐 SOUL 10

一方面，它无愧于“真实驾驶模拟器”的自称，对真实感的追求令人脱帽；另一方面，它仍是一款称职的游戏，我们可以在这里获得至高的游戏乐趣。全中文环境让国人也可以充分融入游戏，而本作难能可贵的一点还在于无处不在的说明，从中你可以学到很多汽车知识，也算是寓教于乐。

DVD-ROM■SCEI/Polyphony Digital■Gran Turismo 4■RAC■2004年12月28日■1～2人■对应GT Force、GT Force Pro■2500KB以上

总分 30

钢铁之狼 混沌

热血推荐



画面 音效 系统

火爆刺激感 ●●●●●●●●●●

推荐 D·S 9

这款火爆激烈的作品将“高速作战”与“完全破坏”的理念诠释得淋漓尽致，尤其是那细致到连每一个环节都不放过的机械设定与背景设施更是神来之笔，使战场的真实感得以高度还原。尤其在面对大片导弹袭击的时候，那一边高速侧移一边用机枪将其一一瞄准击落时的感觉实在是酷呆了！

推荐 猫太 8

虽说是FromSoftware的作品，但与《装甲核心》却有着完全不一样的魅力。驾驶着拥有大量武器的机器人，在街道中杀敌，细致的场景和火爆的画面让爽快感大增。尤其是按下更换武器按键时，机体左右两旁伸出的众多武器，让人激动不已。但游戏的音乐和故事设定比较失败。

沙罗 8

游戏秉承了FromSoftware公司一向严谨缜密的机械设定，切换武器时的细节刻画更是令人叹为观止。对于这种画面极端华丽、场景火爆刺激的游戏而言，仅是在旁观看便是一种享受。不过游戏的部分设定还略有瑕疵，尤其是战斗中无法对敌人进行锁定未免有些不合情理。

DVD-ROM■FromSoftware■Metal Wolf Chaos■ACT■2004年12月22日■1人■对应Xbox Live网络套件/对应网络适配器■硬盘记忆

总分 25

活剧侍道

热血推荐



画面 音效 系统

爽快感 ●●●●●●●●○○

胜负师 8

本作的系统与“《侍道》系列”前几作有很大差异，变成了一款追求砍杀快感的ACT，但保持了可使用大量武器和隐藏角色的传统。用武士刀抵挡枪林弹雨是游戏的一大卖点，全新的达人系统也极为爽快。流程较短，场景单调是游戏的缺点，不过纯粹的清版形式倒是比较适合调剂和放松。

卡伦 8

连杀系统是本作的精髓，而开启终始达人模式后的那种快速斩杀可以让玩家真正领略到什么叫挑战。放弃了自由度改成清版的ACT可能会让习惯了前两作的FANS感到不满，倒是故事背景资料设定做得不错。但版面重复多，BOSS、杂兵类型少，剧情和流程太短则是其缺点之所在。

推荐 阿修罗 8

游戏的玩法跟系列前几作有了天翻地覆的变化，由剑术仿真游戏变成了痛快斩杀牛仔的“无双”类型。主角的动作流畅度大幅度提升，闪避、弹返和达人等特殊系统更是令人回味无穷。不过在获得爽快感的同时技巧性的丧失不得不说是一种遗憾。玩法略显单调，但是丰富的隐藏要素弥补了这点。

DVD-ROM■Spike/ACQUIRE■サムライウエスタン 活劇侍道■ACT■2005年1月1日■1～2人■无对应周边■42KB

总分 24

在遥远的时空中3



画面 音效 系统

美形度 ●●●●●●●●●●○

推荐 邪魔天使 8

作为恋爱游戏的金字塔，本作在情感方面更加纯熟。本作中登场的日本历史上的人物数量有所增加，更有代入感。显示人物的半身像更大了，更能表现出游戏的美感。在战斗方面，圆形阵的加入使战斗中可以随时调换参加战斗的人员，让战斗更有战略性。另外，游戏的声优阵容依然强大。

纱迦 8

虽然还是神子和八叶的故事，但这一次的人物设定完全颠覆了前两代给人的印象。游戏的剧情经常有峰回路转之处，相当出色！EVENT图片画得相当漂亮，相比之下动画素质就有些问题。游戏最多存20个档，相当体贴，但游戏中的经典对白实在太多，即使如此也是远远不够玩。

多边形 7

作为一款女性向恋爱游戏，本作人设的精美程度又上了一个台阶，不过也许是为了照顾女性的审美观，有的人物的造型与历史上的描述偏差太大。本作的战斗并未因为是恋爱游戏而有所削弱，相反，角色的切换，属性的相克让战斗充满了刺激感。另外，战斗中的鼓励以及帅哥们的表情更让人心潮澎湃。

DVD-ROM■Koei■遥かなる時空の中で3■AVG■2004年12月16日■1人■无对应周边■571KB

总分 23

©Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties.
©2004 FromSoftware Inc. All rights reserved.
©2005 Spike/ACQUIRE
©水野十子/白泉社/2004 KOEI Co., Ltd.

ToHeart2



画面 音效 系统

剧本精彩度 ●●●●●●●●○○

卡伦

在系统方面，本作与前作毫无二致，但由甘露树等著名画师所设计的女孩却令人有种耳目一新的感觉。精彩的剧本是前作大受欢迎的最重要因素，本作的剧本也没有令人失望，而且其中偶尔也会出现与前作有关的剧情或场景，但过高的日文要求大概会令很多朋友对其望之却步。

沙罗

与前作一样，游戏本身就是一部含有配音、配图的电子小说。整个游戏基本不会遇到什么攻略难点，当然前提是要有一定的日文基础。游戏中设置有专门的画面存储功能值得称道，任何时候都可以将画面存下来在画廊模式中欣赏。本作故事非常不错，但对于看不懂情节的玩家来说，基本就没有任何意义了。

雷伊

日本超人气纯爱美少女游戏系列的第2弹。游戏的字幕表现方式比较类似于电子小说，在剧本和音乐上都有着出众的表现，尤其是本作的剧本，其出色程度绝非时下一些二三流美少女游戏可以比拟。本作的隐藏要素丰富，在爆机后还会追加新的女性角色。此外，本作的豪华限定版也相当超值。

总分 23

DVD ROM■AQUAPLUS■ToHeart2■AVG■2004年12月28日■1人■无对应周边■400KB

英雄传说 白发魔女



PSP

画面 音效 系统

人设精美度 ●●●●●●●●●○

推荐 雷伊

PC上经典RPG“《英雄传说》系列”的最新重制版本。本作在画面上相当出众，背景音乐更是悦耳非凡。不过，游戏在读盘问题上做得很不好，每次进入战斗和结束战斗都有比较长的读盘时间，严重影响了游戏的流畅程度。但是话说回来，光是看游戏中那精美的人物头像就已经值回票价了。

推荐 铭风

Falcom经典的《英雄传说3》借Bandai之手移植在了PSP上。剧情沿袭Windows版，主角们在成人仪式之旅中沿着白发魔女的足迹展开冒险，十分精彩感人。游戏的场景和魔法全都重新制作，3D画面的表现使原先的2D场景产生了质变。我想唯一的遗憾就是读盘时间了。

猫太

作为PSP上的第一款RPG，本作的游戏性只能算是一般。加入了3D背景后，让游戏画面成熟了不少，但同时也出现了读盘稍慢的弊端。一改过去传统的战斗，变成了更机械化的选择模式，代入感大减。幸好借助PSP的强大机能，让魔法等特效画面变得更出色，而且背景音乐依然动听。

总分 23

UMD■Bandai/Falcom■英雄传说 ガガーブトリロジー 白き魔女■RPG■2004年12月16日■1人■无对应周边■2048KB

世界传说 换装迷宫3



画面 音效 系统

系统变革度 ●●●●●●●●●

沙罗

本作最大的变更点在于，在迷宫中的战斗不再是任意走动的踩地雷式遇敌，而变成了类似《梦幻骑士》那样的半即时战棋式遇敌。不过虽然遇敌后的战斗与历代作品相差无几，但由于战棋移动中不能自由设定转弯路线，令爽快性大打折扣。各个角色的战斗音乐和迷宫的背景音乐都与原作相同，很容易勾起玩家美好的回忆。

推荐 铭风

本次的《换装3》除了新加了《宿命2》和《仙乐》外，Namco的一些经典游戏角色也前来客串，可说是一款真正的“杂烩”游戏。游戏的音乐，战斗方面可以说达到了相当高的水准。而游戏的败笔在于鸡肋的SLG RPG系统，不过对于一个《传说》的爱好者来说，这又算得了什么呢。

邪魔天使

由于遇敌方式改成半即时战略的形势，让《传说》那爽快流畅一气呵成的战斗变得荡然无存，花在移动上的时间比战斗的时间多太多，让人觉得很乏味。换装这个游戏的重点倒是颇花了一些心思，《太鼓之达人》、《多鲁亚加之塔》、《异度传说》中的角色的换装让游戏有了一些生气。

总分 23

卡带（128M）■Namco■テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3■RPG■2005年1月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能

一步神拳 全明星热斗！



画面 音效 系统

打击感 ●●●●●●●●○○

阿迪

作为一款由漫画改编的游戏，能够做到忠于原著剧情、尽可能地收录原著角色和经典场面已经OK了。而本作除了拥有这些之外，其拳拳到肉的打击感配合拳套的“嘭嘭”声能够给我们带来一种野性的快感。击倒对手瞬间的特写画面也魄力十足，可以说本作在对战部分的制作还是比较令人满意的。

卡伦

本作将原作漫画15年连载的精华集于一身，70场各比赛会令原著的爱好者们兴奋不已。但游戏的缺点也是显而易见的，例如OUT BOXING拳手的移动速度过快，防御键也没有发挥出其应有的作用，不过远低于上一作的难度倒是令游戏比较容易上手。

SOUL

作为漫画改编游戏，游戏的风格却是偏向于真实的感觉，制作相当严谨，而且这还是在年初前作的基础上进一步强化了平衡度的作品，这对不熟悉漫画原作的玩家也是有吸引力的。总共70名登场角色让本作无愧于“全明星”的称号，但对于不熟悉原作的玩家来说，这完全就是鸡肋。

总分 20

DVD-ROM■ESP■はじめの一歩 オールスターズ■FTG■2004年12月28日■1～2人■无对应周边■77KB

幻星神Justirisers 装着！地球的战士们



画面 音效 系统

忠实原作度 ●●●●●●●○○○

LIKY

又是一款日本特摄片的游戏产物，可能对于大部分对原著一点也不熟悉的玩家来说只是单纯地把它作为一款动作游戏来看待吧。个人感觉这只能算是八十年代街机游戏的水准，攻击方式单调，手感生硬，尤其是平衡性较差，只用滑铲就能干掉绝大部分敌人。由于游戏难度不高，无聊时不动脑子地爽爽这种游戏倒也可以。

马修

根据正在热播的特摄剧《幻星神Justirisers》改编的本作，虽然保留了原作中角色的招牌必杀技，但2D横版的ACT还是无法再现剧中激烈的战斗。不过每关最后的机器人怪兽对决还是非常激烈的，大魄力的动画无疑是参照了“《机战》系列”，算是游戏的亮点所在。

铭风

本作是一款由假面最新战队系列改编而成的动作游戏，剧集中的3位主角和大魄力的超级机器人都会在游戏中登场，3名主角各有自己的攻击方式和必杀。不过本作的动作性并不是很好，通常攻击连贯性差，轻而易举便被反击了。除了必杀外也没什么特殊技能，是靠剧集人气支撑的作品啊。

总分 17

卡带（128M）■Konami■幻星神ジャスティライザー 装着！地球の戦士たち■ACT■2004年12月23日■1人■无对应周边■自带记忆功能

©2004 AQUAPLUS
©Nihon Falcom Corporation ©BANDAI 2004
©いのまたむつみ ©藤島康介 ©2000 2002 2004 NAMCO LTD
©森川ジョージ 講談社・VAP・NTV ©2003 ESP/講談社
©2004 ジャスティライザープロジェクト・テレビ東京 ©2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Japan

黄金眼评分
27

光环 2

文 GOUKI

◆游戏时间：超过15小时

每台主机上，都至少有一款能够带动主机销量的游戏。而对于Xbox来说，毫无疑问，《光环》就是这样一款游戏。

Xbox◆DVD-ROM◆Microsoft soft◆FPS◆2004年11月9日◆1~4人◆对应HD TV、Xbox LIVE◆49.99美元◆美版







《光环 2》的光环

每台主机上，都至少有一款能够带动主机销量的游戏。而对于Xbox来说，毫无疑问，《光环》就是这样一款游戏。我们很难想像老美们之于FPS的狂热，就像老美们不太理解《WE》有什么好玩一样。自从11月9日《光环 2》发售以来，在不到一个月的时间里全球销量已经突破了500万套，市场分析家甚至认为《光环 2》的最终销量将达到1000万套。虽然这款游戏也存在这样那样的缺点，例如令人失望的剧情、主线流程太短等等，不过游戏本身的内容实在太博大精深、动作性实在太出众，画面素质也是最高等级，所以，游戏的超高品质是不容置疑的。

《光环 2》推出之前，在和朋友的聊天中我常常说"只要《光环2》不出，《光环》就还会一直卖下去"——正是基于这一点，Bungie才能够放心大胆地将游戏一延再延，直到彼德·摩尔实在忍不住把发售日纹到自己的手臂上，才让全球的《光环》FANS长吁一口气——当2002年《光环 2》的E3影像以WMP9的格式在网上免费下载的时候，我想WMP9就从此进驻了许多玩家电脑的硬盘里吧！从任何角度来说，《光环 2》在推出之前的各个游戏展上的表现都可以用"完美"来形容，作为一个期待《光环 2》的玩家，你甚至不能要求Bungie再做得更多，因为他们的宣传工作已经无懈可击。《光环2》的光环实在太过耀眼，甚至已经成为一种现象。

谁？星盟舰长？

FPS 游戏与其他游戏稍有不同，比如《光环2》，在进行宣传的时候，玩家总是能够看到酷酷的士官长拿着大号武器痛击敌人，而且谁都明白在实际游戏的时候是看不到这种第三人称视点的画面的。但在潜意识里，谁都把屏幕上那双手的主人默认为是前作的主角士官长，而当实际拿到游戏之后，很多人都被星盟舰长吓了一跳——谁？星盟舰长？可以操作？

在剧情方面，《光环 2》与前作有很大的不同：本作注重的不仅仅只是人类如何为了生存而努力战斗，而是将目光投向了整个宇宙，星盟内部剧烈的权力斗争在本作中被着重刻画。当星盟舰长被处以电刑的时候，我们就已经隐隐约约地感觉到本作的故事结构会有变化——果然，星盟舰长随后成为神风烈士，接受了祭祀的任务去平息异教徒的叛乱。

可以操作星盟舰长——这对我们玩家来说，至少意味着两件事情：一是让我们有机会从星盟的角度来看待这场星际战争，在逐步揭开真相的同时甚至让人有些同情和理解星盟他们对于人类的憎恨。第二则更实际一点——我们终于有机会使用那把"传说中的"光剑了！没错，《光环 2》中加入了很多新武器，而最让人兴奋的就是这把光剑。在前作中星盟使用这种武器耀武扬威而玩家只能干瞪眼，现在不同了，你可以在近距离内一剑去掉对方90%的HP！许多用枪很难解决的敌人，都可以大胆地采用近身用光剑格斗的战术。自己印象很深刻的就是第一次玩时与异教徒首领的那一战：找准真身，跳过去就是一剑，打完收工！

丰富的游戏元素

游戏性方面，《光环》包含了顶级主视点射击游戏的一切要素和一个非常有趣的第三人称视点驾驶游戏。疣猪号、幽灵号、妖姬号，这些新旧交通工具的相继出现给了我们很大乐趣，很好地调节了游戏的节奏，并且比起前作来说，本作的驾驶部分更加刺激！——任何人在驾驶天蝎号的时候，都会有一种不可一世的感觉吧？此外，可以抢夺交通武器的新系统可能是本作最有趣的新增要素了。你只要在正确的位置按X键就可以把对方正在驾驶的交通工具抢过来。不过要走到正确的位置是相当危险的，因为这毕竟是在拿自己的生命作为赌注。这个系统让玩家可以与全副武装的敌人抗衡，给人以非常大的满足感。

游戏的系统方面，本作取消了HP的设定，而只以护盾的防御值作为玩家的HP，当防御值为零时，就离GAME OVER不远了。不过护盾的回复速度要比前作快得多，这也让游戏的战斗更有挑战性。双手持武器的系统虽然不是游戏首创，但《光环2》的双手武器系统的确设计得非常出色，设计者完全活用了Xbox手柄的特点，你可以用手柄做出一些一度你认为只有用键盘+鼠标才能做到的复杂切换操作。不同的武器搭配也很有意思，一些威力不足的武器在搭配使用后显得非常实用。双手持武器的缺点就是不能再扔手雷了，并且也不可以进行近身攻击。

《光环 2》还有一个不得不提的地方就是声音。本作采用了杜比数码5.1声道，真正做到了通过声音分辨敌人的位置。音效的表现也非常好，为游戏增添了更多的存在感。当然，音乐是最为出彩的地方，宏大壮阔的音乐总是在最为恰当的时机响起与剧情融为一体，实在是让人热血沸腾！而最让人惊喜的，则毫无疑问是中文版的中文语音啦！虽然配音的水准比前作来说略有下降，但仍然值得我们好好感动一把——这样的世界级大作，能够第一时间享受到完全中文化的服务，还有什么可抱怨的？

2月9日？

《光环 2》的世界观设定极为细致，一个跨度达近百年的《光环》历史为玩家提供了丰富的可挖掘空间。《光环2》的故事也可以用"峰回路转"来形容，不过嘎然而止的结尾的的确确是让人非常不甘心——其实像这样的结尾方式我在《恐龙危机2》里就已经领教一次了，但我相信Bungie不是Capcom，全世界几百万玩家也没那么好的耐心——果然，近日就有消息称Bungie正在秘密开发《光环 2.5》，将与Xbox的后续机种同时发售，《光环 2.5》将收录更完整的《光环 2》游戏内容，用一句有点过时的话来形容就是"《光环 2.5》才是《光环 2》的真正形态！"（笑）另外，在以最高难度"传奇"通关之后会得到一个神秘讯息，表明2005年2月9日会有令人震惊的新消息公布，这又会是什么呢？Xbox2？还是《光环 2.5》？就让我们拭目以待吧！

©2004 Microsoft Corporation .All rights reserved

黄金眼评分
27

红侠乔伊 2

文 胜负师

◆游戏时间：超过40小时

乔伊的第二次表现无愧于"Capcom新锐动作明星"之名，《VJ2》较之前作也有很明显的进步，不过惨淡的销量已让系列面临生死存亡。问题究竟出在哪儿呢？

NGC/PS2◆DVD-ROM◆Capcom◆ACT◆2004年11月18日◆1人◆无对应周边◆17格/201KB◆美版

不可否认，《红侠乔伊2》(以下简称《VJ2》)是胜负师在2004年末最为关注和期待的游戏，有条件入手NGC的美版《VJ2》也使自己能够先于国内众多PS2玩家提前感受本作的变化。入手当天花了一个通宵连续奋战将成人模式通关，一气呵成地享受Capcom新锐动作游戏正统续作所带来的乐趣的确是一件颇为爽快的事。尽管个人十分钦佩的制作人神谷英树这次只担当了剧本的创作，但游戏还是秉承了前作喧哗另类的风格。不过当得知本作惨不忍睹的销量时也十分惊讶，一款优秀的充满创意的ACT却无法得到玩家和市场的认同，这的确令人费解。从优秀到失败，两个对立的词又是怎么联系到一起的呢？

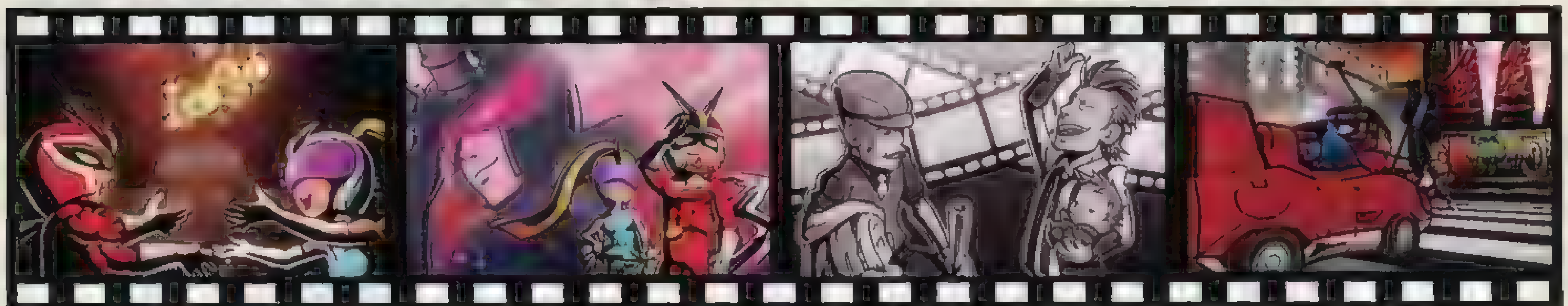
从一个到一对

说到《VJ2》最大的变化，那应该就是加入了被称之为VIEWFITUL TOUCH的即时换人系统。在《VJ2》最早公布的一些游戏画面中，这一系统其实更容易让人理解为是"双打"，很多人也相信Capcom一开始确实为《VJ2》设定了双打的模式，但很可能因为双打时VFX能力之间会起比较大的冲突而难以很好地取得平衡点，最后只能采用换人这种比较好实现的形式。

说起来乔伊的女友西尔维亚并非新角色，不过能力方面进行了比较大的改进，比如普通的拳攻击为手枪射击，这种远程攻击方式曾在PS2版《VJ1》新增的角色但丁身上进行过尝试。乔伊的回旋标和炸弹能力也进行了分拆，并为乔伊增加了投技"山岚"，只可惜作用实在太小。相对而言西尔维亚的射击技"无法者"配合VFX能力SLOW使用的话，实用度要高很多。

说到VFX，乔伊与西尔维亚交叉的是SLOW和ZOOM，是以MACH SPEED和新增的REPLAY进行能力区分的，也就是说实际上较之前作只增加了一种VFX能力。毫无疑问，VFX是游戏的系统核心，这一点在宣传上也没有放松过，但只增加一种VFX的保守做法的确引起了一些玩家的不满。我们可以排列一下，除了已经出现的VFX，还能增加的能力估计就只有"倒退"、"定格"等屈指可数的几个了。Capcom可能是想为续作留些余地，不过对于主推的双人系统在定位上的模糊使玩家没能把目光转移到全新的亮点上。

从经验来看，当初宣传的具有3倍攻击力的REPLAY其实在攻击力方面相当不济，因为西尔维亚本身威力就只有乔伊的一半，再加上VFX耗费速度和攻击速率的问题，远不及乔伊"SZ连拳"8倍攻击力来得实在，因此在战斗方面还是乔伊唱主角。当然，因为"《VJ》系列"在谜题方面比较考究，所以乔伊注重攻击，西尔维亚倾向解谜的角色分工还是比较合理的。



从27节到37房

卡通渲染、2D横卷轴是《VJ2》在画面构成上的特点，因此在关卡设计上也就区别于当前流行的3D动作游戏。传统2D ACT要在形式上有所突破，除了基本系统以外，关卡设定与设置也是重中之重。《VJ2》的基本流程虽然也是7大关，但在关卡在结构上与前作有一定区别，每关分为3~5节，合计共27节，每一节之间都可以购买能力、道具以及记录。因为有超出前作一倍的记录机会，在关卡难度并未提高的情况下，难度设置其实更人性化了，前作第6关的连续BOSS战确实让人疲惫不堪。再加上通关后可以选择任何一节进行挑战，也为喜欢追求高评价的重度玩家提供了方便。

《VJ2》在机关谜题的设计上比较好地结合了新系统，前作中上镜率很高的老虎机等机关很少出现，取而代之的是为西尔维亚量身定做的新谜题。RELAY的3回攻击附带雷电效果在解谜方面大有可为，解谜的变化也更加丰富。不过像第3关女厕所那么恶搞有趣的谜题少了些，不然一定会为玩家带来更多惊喜。

谜题之外，战斗方面最大的突破并不是几种狡猾的盾牌小兵或是套用前作设计理念的BOSS，而是等同于任务模式的"三十六房"(实际上有37房)，光是这些房间"猥琐"的取得条件(详见上期研究)就非常有趣味性，而时限、连技、生存(1格血)、回避、地形、VFX限制、打击目标等多个类型的任务形式也充分体现了《VJ2》战斗系统的精髓。对于普通关卡来说，这一模式是相当强有力的补充。在花费了比通关更长的时间达成37房全彩V评价之后，自己也确实觉得操作技巧以及对系统的理解有了很大的提升。三十六房模式虽然在设计上有很多精妙之处，不过仅有这样的隐藏要素显得很不过瘾，没有任何隐藏角色让人觉得可惜之外还有些不满。

从五万到五千

在游戏界，"酒香就怕巷子深！"再好的游戏，宣传不得力绝对会对作品在市场上的表现有很大的消极影响。说两件事：第一件，2004 TGS上，《VJ2》的试玩版收录的是第2关的第1节和第2节。尽管很多人都对绚丽的《VJ2》抱有浓厚的兴趣，但有八成以上的试玩者被一开始的老虎机难倒，看着乔伊在原地打转，玩家只能悻悻地离开，大家可以想象一下这些玩家(其中还有媒体记者)会对别人怎么形容这样的一款游戏？第二件，游戏发售前派发的PS2版试玩版中存在致命的BUG，会导致PS2记忆卡中的记录离奇消失，这种负面消息传出后对于正式版的销量有没有影响也是可想而知的。

另外，虽然游戏画面水准有了一定提升，但是使用SLOW时怪异的拖慢却在一定程度上影响了本作所强调的流畅感。《VJ1》中大受好评的MV和恶搞海报也没有加以发扬。最重要的是游戏的系统传承度确实太高了，需要玩家对前作有比较多的认识和认同感才能从中得到较大的乐趣。

最初《VJ1》的NGC版发售时首批出货为5万份，一周内便销售一空，Capcom没能趁热打铁，错失了很好的销售时机；而《VJ2》发售一个星期，在两个机种上的销量相加刚够5000份，看到这样的数字怎不叫人心寒。不过凡事有因必有果，细想之下，这样的结果也不是没有道理的。

从第二到第三

打败黑暗英雄JET之后，为调查黑暗VFX手镯的下落，乔伊和西尔维亚一同向一座从地底升起的"恶魔城"进发……这样明显的浮笔几乎已经宣布了《VJ3》的存在，不过《VJ2》惨淡的销量给续作蒙上了一层厚实的阴影。如何摆脱这种对于系列发展相当不利的局面，Capcom也许应该从前面所提到的各个问题着手。正如一些经济学家所言："细节决定成败！"如果"四叶草"工作室在努力提高声光效果和关卡设计的同时，还能够更加注重系统设置、新玩家接受程度、产品宣传等细节，那么《VJ3》才有可能扭转乾坤，打一场漂亮的翻身仗。相信Capcom ACT的爱好者们都在期待着英雄乔伊的华丽归来……

©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ©CAPCOM U.S.A., INC. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.
Developed by CloverStudio Co.,Ltd

文 编

平平安安到我家 高高兴兴过“机”年

新春购机指南

PS2 Xbox NGC NDS PSP 小神游SP

家用机篇

PS2



▲SCPH-7000X无疑是现阶段PS2的购买首选。

首先是PS2。作为全球最畅销、在中国也是最有人气的主机，PS2一直处在销售的旺市中，年年都有PS2的一批超重量级大作强袭，今年也不例外，光是即将到来的三月就有无数大作。此时入手PS2你将会玩到大量出色的游戏。

SONY在短短的几年间发售了多款型号的PS2主机，尤其是在今年末的时候发售了才三分之一大小的PStwo(SCPH-7000X型)，加上中国市场的混乱状态，PS2是型号最为混杂的游戏机。之前在我们多次披露翻新和二手的相关文章之后，现在市面上翻新机、二手机已大为减少，广大玩家都已经会简单区分全新机和这两者之间的差别了。目前市场上常见的是SCPH-50006、SCPH-50007、SCPH-70006这3个型号的主机，这3款主机几乎都没有翻新的现象；SCPH-70006由于刚刚发售，更不用说了(最多只有二手机的可能性)。而5系列的主机只要买的时候注意是否有第一次开机画面，以及原装保用封条是否完好的话，一般也不会出现买到翻新机的情况。这些型号中，SCPH-5000X系列是目前中国市场上最主流的机种，工艺成熟，配件齐全。不过SCPH-5000X系列主机刚推出时存在的烧机现象一直困扰着想购入PS2的玩家，谁都不想买回来的新机没玩几次就烧了吧，而且此类烧机一般商家都不负责保修，所以很多想购入PS2主机的玩家就有所犹豫了。其实烧机的原因主要是因为直读IC的缘故，不改机的话是没问题的。现在经过D版商改进之后，烧机的现象已经是微乎其微了。目前比较常见的直读IC有PRO3、M-CHIP2、apple、NH等等，这些直读都没有100%的完美的可能性，无论哪款都有不如意地方，所以直读本身没有很大的好坏之分。关键在于改机者的技术问题，机器改得好烧机的可能性就几乎不会存在。支持正版的话就更没有任何危险。

接下来谈谈PStwo(SCPH-7000X)这个型号的主机。这款SONY于2004年末发售的主机，外型让人爱不释手。原本也算比较笨重的PS2一下子就变成了如此的迷你，小巧可爱，绝对是SONY技术力的体现。SCPH-7000X系列刚上市的时候是只能玩正版，不过没多久就出现了对应SCPH-7000X型的



直读C，目前比较完美的是NH9。但SCPH 7000X系列有个很大的缺点，该主机没有散热风扇，用不了多久就会很烫，有点恐怖的感觉，所以据传SCPH-7000X系列的质量有一定的问题。鉴于SCPH-7000X系列的直读C现在也比较贵，建议大家最好还是先处于观望的态度。真正用来玩游戏的话就选择SCPH 5000X系列，想用来收藏的选择SCPH-70006港版机，不改机的话就更超值了！



▲市面上的PS2记忆卡一般分成SONY和HORI两种。



▲手柄的鉴定方法日新月异，最简单的方法就是自己动手测试。

说完了主机部分，那就来谈谈配件。先说说手柄，这部分还是目前最容易鱼目混珠的地方，很多商家用组装的高仿PS2手柄来充当原装手柄，不过对于手柄近段时间没有出现更为精细的组装产品出现，鉴别方法还是基于以前的文章，只要买的时候认真细心，一般还是能区分出假货和真货的区别，实在不懂区分的就拧个手柄螺丝(原装的都是平头螺丝、组装的基本都用尖头螺丝)。

对于选择SCPH-50007的朋友来说，由于中国台湾地区使用110V的电压，所以你还得给心爱的主机配上个大功率的电源。目前市场上的产品相对来说都相当不错，对付PS2主机足矣，不过由于现在PS2也可以通过DIY加装大硬盘，所以有这方面考虑的玩家可以给PS2配个200W以上的大功率电源，这样就比较放心了。

记忆卡尽量选择SONY原厂的产品，现在SONY自己的记忆卡也不只是那种传统的黑色，也有很多漂亮的卡通图案，价格比一些代理厂商的贵不了几个钱，还是买原厂的产品更为放心。

www.plumbook.cn

最后就说说使用主机的一些窍门吧，SCPH-5000X系列的玩家可以留意一下，此方法能防止大家出现烧机的情况：不知各位是否有留意PS2每次开机的时候都会有不同颜色的小点在屏幕上穿梭？其实你可以注意1颗绿色的小点，当它运行的轨迹是朝着屏幕的下方然后消失的话，马上你就会看见“PLAYSTATION”的标志出现，此时游戏已经正常的开始读取了；反之当这颗绿点朝上或者其它方向的话，那你接着看见的就是九球画面，该游戏无法正常读取，对于此种无法读取的碟片就不用再读了，它有可能就是导致烧机的隐患。

PS2游戏类型繁多，几乎每种类型的游戏都有精品典范，以下简单推荐一些经典作品

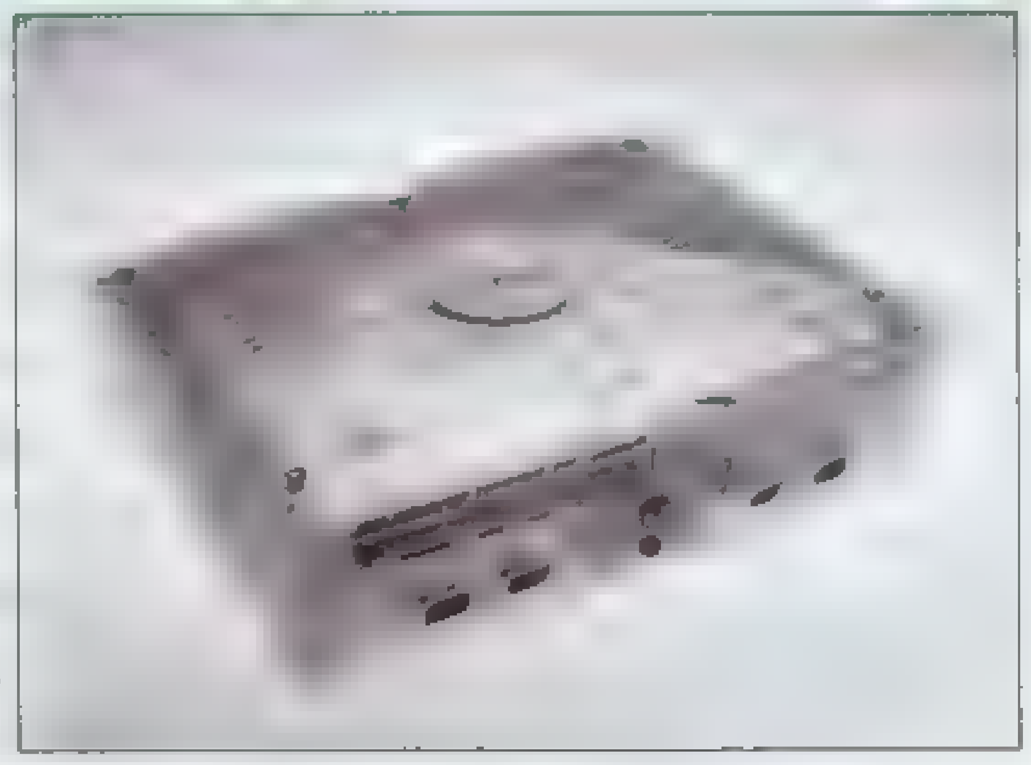
RPG	《最终幻想Ⅹ》、《最终幻想Ⅻ》(2005年发售预定)、《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》
ACT	《潜龙谍影3 食蛇者》、《鬼泣3》(2005年发售预定)、“《真·三国无双》系列”
FTG	《VR战士4EVO》、《铁拳5》(发售预定)
RAC	《GT赛车4》、《世界拉力锦标赛4》、《火爆狂飙3》
AVG	《零·红蝶》、《寂静岭4》、《biohazerd outbreak》
STG	《皇牌空战5 未颂的战争》、《宇宙巡航机Ⅴ》
SPG	《世界足球 胜利十一人8》


▲《GT赛车4》发挥了PS2机能的极限。


▲即将到来的《鬼泣3》爽快度满分。

Xbox

Xbox作为微软进军游戏界的首款主机还是有着相当出彩地方的，尤其是在今年，Xbox给大家献上了一些非常经典的游戏，比如《光环2》、《忍者龙剑传》等等。这款款在各方面性能都凌驾于目前所有主机之上的游戏机绝对有值得购买的地方，如果你对PS2的画面不再满意，那推荐你购买Xbox吧，绝对不会让你失望，你将体会到更出色的游戏画面和一些在PS2上无法玩到的经典游戏。而且很多欧美大作都是全机种对应的，这些游戏的Xbox版往往要比其他版本更加出色！

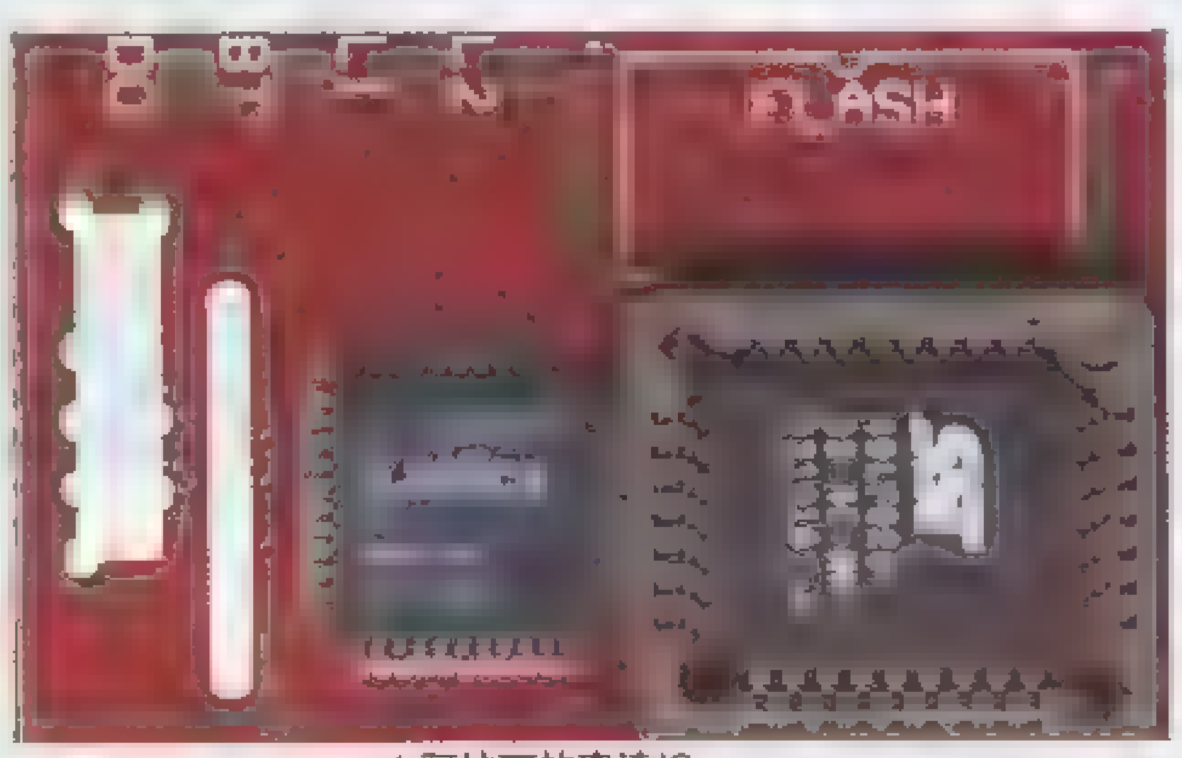

▲“冰姬”是暑假期间最抢手的版本。

另外由于Xbox的设计比较接近于PC，因此有了几乎和PC一样的可DIY性，在Xbox上玩各种家用模拟器，效果几乎跟原机完全相同，CPS、CPS2、NEOGEO、MAME之类的街机模拟器更是相当完美。Xbox Live也是一个其他机种所无法比拟的优点，只要游戏支持联机，就能在网络上和远方的好友对战。

目前市面上能买到的Xbox版本有普通港版、普通台版、普通韩版、水晶港版、水晶台版。其中普通的版本都是黑色主机+1个原装手柄的标准配置；水晶版都是透明外壳+2个原装手柄的超值套装；一般推荐有港版的先买港版。因为Xbox和别的主机不同，如果是110V的主机只要接入220V的电源马上就烧了，根本不需要开机，这点对国内220V的电压来说很不安全。标准电压200V的港版机正好可以解决这个问题。

任何版本的Xbox质量都大同小异。现在惟一有区别的就是水晶的港版有飞利浦和三星的光驱2个版本。一直以来都是三星的光驱要比飞利浦的来的好，不过这次水晶版的三星光驱由于是东芝和三星合作的产品，相反要比飞利浦稍差点，普遍问题就是对于CD-R的支持相当不好，DVD+R也非常难读取；而飞利浦对于CD-R、DVD+R都支持不错，这两款光驱都完美支持DVD-R。

由于Xbox一般不存在翻新机，最多只有二手主机，买的时候只要看准主机背后的帖纸有没有被拧开的迹象就行了。因为要改机就非得打开主机背面的6颗螺丝，有2颗是隐藏在帖纸下面的。一般改Xbox都是用阿拉丁的直读IC，这款直读的外观是红色的，正面有块SST49LF020的可刷写BIOS芯片，这块芯片是可以拆卸的，直读的背面有Aladdin Advance的字样。Xbox的改机芯片是相当完美的，更可以通过长按短按POWER键的方法来达到屏蔽直读，对于要上Xbox LIVE的玩家可以说是没有丝毫的影响。



▲阿拉丁的直读IC。

Xbox是笔者目前使用过最棒最超值的主机。喜欢ACT、RAC、SPG这类游戏的玩家推荐首选Xbox，PS2上最著名的运动游戏《WE8》也有了Xbox的版本，而且游戏的运行效果要比PS2版更好。

FPS	《光环2》、《半条命2》(发售预定)、《DOOM 3》(发售预定)
ACT	《忍者龙剑传》、《分裂细胞3》(发售预定)
FTG	《死或生3》、《死或生Ultimate》、《灵魂能力Ⅱ》
RAC	《微软拉力赛2》、《火爆狂飙3》(全面超越PS2版)、《OUT RUN 2》
SLG	《死或生沙滩排球》

在国内，Xbox游戏的盗版情况比PS2还要猖獗，市面上还有不少用DVD刻录光盘为载体的游戏。大家注意不要选择这些刻录盘。由于刻录盘是用相对低廉的设备重复制作的产品，数据错误相对较多，加重机器纠错负担，对机器伤害很大；另外，刻录盘的寿命比压盘也要短很多，不便于长期保存。Xbox的行货事业非常发达，价格也比较便宜，中文游戏也比较多，请大家支持正版。



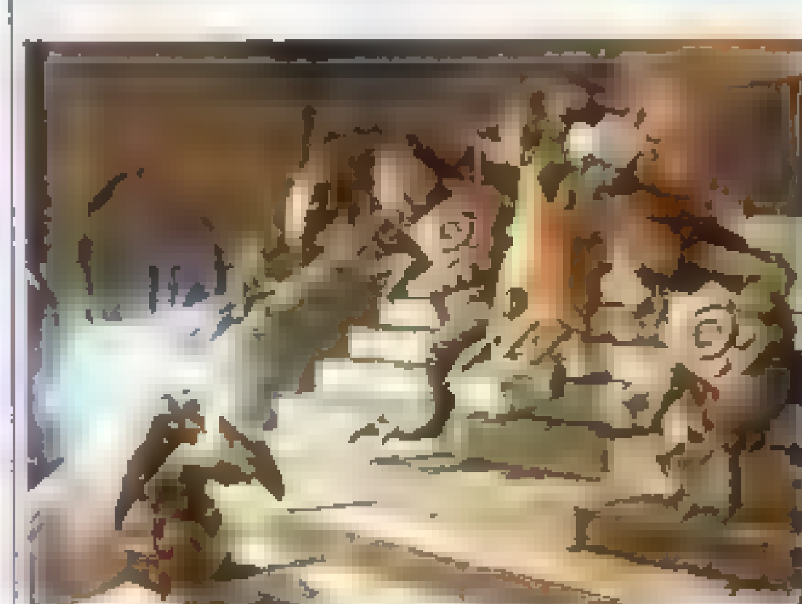
▲Xbox版的《火爆狂飙3》是全机种中最强的。


▲很多玩家购买Xbox的目的就是要体验《光环》的魅力。

NGC

比起如日中天的PS2和魔力霸霸的Xbox来，NGC最近的处境有点尴尬。虽然是老牌厂商的看家主机，但由于缺少了第三方的支持，优秀的游戏屈指可数，且几乎都是任天堂自家的产品。由于NGC的销量不大，因此几乎没有什么翻新的机器，大家可以放心购买。


◀NGC是比较偏向「Fans」型玩家的机种。


▲全新的《塞尔达》即将在今年登场。


▲大家在拿到本期杂志时，美版的《biohazard4》也发售了。

经典游戏推介

ACT	《阳光马里奥》、《银河战士PRIME2 暗之回响》、“《PIKMIN》系列”、《塞尔达传说 风之杖2》(暂名，发售日未定)
RAC	《马里奥赛车》、《F-ZERO》
AVG	《biohazard4》(2005年1月11日发售)、《bi hazard 、《bi hazard 0》
TAB	“《马里奥聚会》系列”

掌机篇

2004，大陆行货版SP小神游SP以及新时代掌机NDS、PSP都在这一年发售。当2004悄悄过去、春节和寒假将至时，无论您是即将收到长辈满怀祝福的压岁钱的学子，还是结束上一年度工作拿到年末分红的在职人员，或是奔走于年前大好商机的从商者，当作为玩家的您按着鼓鼓的钱袋，已经按捺不住购入新机的欲望了吧？当您和心仪已久的主机仅隔一柜台之隔时，您是否已经有了充分的准备呢？



被任天堂官方定义为家用机、掌机以外的"异质主机"的NDS，从玩法(触摸屏)到体积，表现得也确实够异质。但即使如此，NDS也仍然符合掌机"捧在手里玩"的特点，因此我们就把它归在掌机范畴里了。

任天堂在掌机方面从来就不缺乏大作捧场，这从首发阵容即可见一斑，既有抓住玩家的大作，也有大众口味小品，而发售表上看，强有力的后续软件队伍也给了支持者以希望和信心。而在掌机方面积累了诸多经验的任天堂，除了那个相对大的体积有些出乎意料，硬件质量方面还是相当过硬的，尤其是金属片导电按键的设定，更是将按键按坏的几率降到最低，几乎不用担心因按键被按坏而将掌机开膛破腹。

当然，这不代表买NDS就可以交了钱就拿机器走人那么痛快，购机时一定要注意坏点——这不只是NDS的问题，是所有液晶屏幕的问题。

坏点分亮点和暗点，以现有的案例来看，坏点主要体现为亮点，暗点虽未听说，但也不等于没有，因此买时也要注意检查。一般的检查方法，就是在黑色画面下检测亮点，在白色画面下检测暗点和屏幕内的灰尘。

NDS的坏点检查起来很困难，因为无论是开机后短暂的白屏时间，还是进入一些游戏后画面切换时短暂的黑屏，肉眼都很难在这么短的时间内捕捉到小小的坏点；相对可行的方法，就是将全黑和全白的图片转换为GBA格式后，拷进烧录卡插到NDS上，分别对上下屏幕进行检查，但NDS运行GBA游戏画面时，游戏画面周围会有一圈无法显示的盲区，如果这一圈盲区的某处有坏点，用该种方法可就检测不出来了。目前并没有完善的NDS坏点鉴别方法，用以上方法多试试，没发现什么也只能作罢，即使后来发现1个半个，只要不影响游戏也就算了。

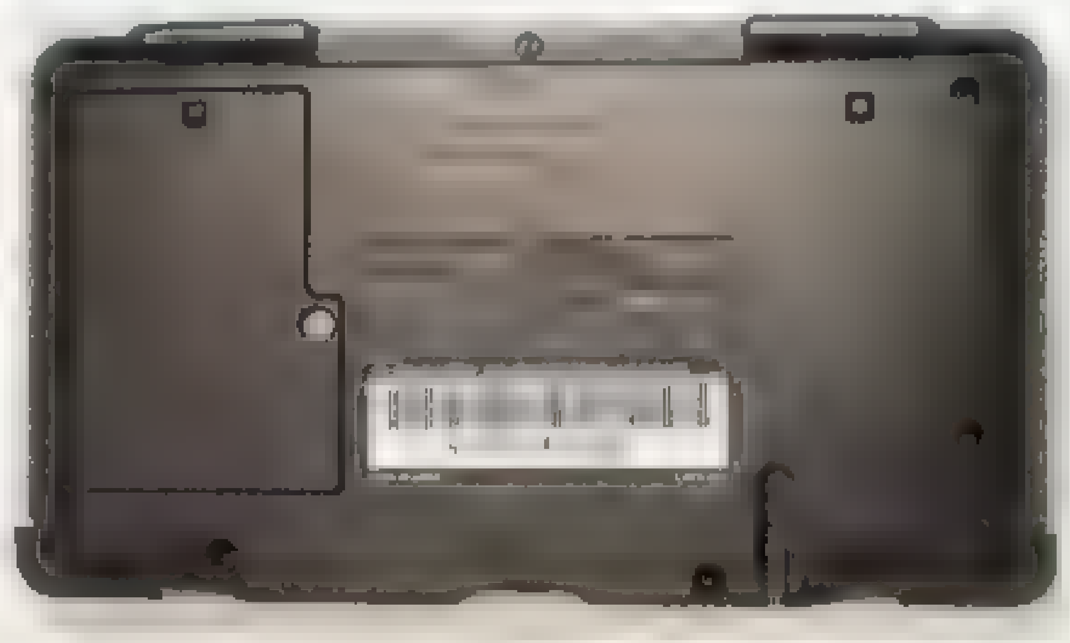

▲运行GBA游戏时，NDS屏幕周围的一圈没有显示画面。

购买NDS还要谨防另一方面，就是电池是否被掉包，因为市面上已经出现了组装电池，使用时间只有原装电池的3/4。而以目前的组装电池外形上看，虽然整体风格上模仿美版NDS电池，但无论是做工还是颜色，都可以看出厂商生产的目的并非是要鱼目混珠；但JS会在这上面作文章的，而且玩家买机器时，卖方不会让没达成交易的买方去拧电池盖螺丝，因此识别的惟一的方法是看看电池盖螺丝是否有被拧过——更主要的，是去找可靠、信誉好的商家。



▲NDS组装电池(左)和原装电池(右)，从色泽上即可分辨出来。

下面的要说给准备以后买机的玩家，因为过几个月会不会有二手机，会不会有NDS机壳，会不会有NDS翻新机，谁也不能肯定，在此，就先给各位提个醒：新的NDS进入游戏前，会先进入到新机开机画面，强制玩家设定主机，包括自己的名称、时间等；但将NDS电池拆下再装上，开机后还会被要求设定——即使您以前已经设定过了，因此日后注意是否有新机开机画面前，先检查一下电池盖螺丝是否有被拧过的痕迹。另外，日版NDS和日版GBA SP一样，说明书封底铭牌上的序列号和主机背面铭牌序列号完全相同，一旦发现主机背面铭牌边缘有翘起或说明书有些旧，就说明机器必为翻新机。(注：美版NDS说明书封底没有序列号。)





购机后，按照常理还要给新掌机配些周边，像NDS这样的体积，揣在口袋里不现实，因此NDS包还是要购入一个的，国内不少组装包质量价格都不错，可以考虑购买。而电源方面，NDS和GBA SP的电源完全通用，也就是说，即使您让SP退休，您的220-110V变压器或SP用220V电源仍然可以继续服役。还有个一定要买的周边，就是NDS屏幕保护贴，虽然NDS下屏很结实，但时间久了还是会被划出划痕，因此屏幕保护贴也是要购买的，马修推荐原装保护贴，原装保护贴透明效果极佳且揭下后不会留下残胶，国产组装保护帖虽然也没留残胶但透视效果极差——NDS上屏贴不贴都可以，关键是下屏，一定要保护好。

在写完这篇购机指南时，各地NDS主机的价格仍在下降，但下降趋势已趋平缓，销售方式大多为一部主机加一张NDS游戏的捆绑式销售方式，价格在1700元左右。当然，根据地区不同，价格也会有或上或下的差异。以后买当然还会继续便宜，但"早买早玩"也是绝对的真理，如果手头钞票够，就完全可以考虑先入手NDS和一盘游戏来陪你度过这个难忘的寒假和新年。


▲发挥了NDS触摸屏优势的3款作品是强烈推荐给大家的作品。

ACT	《马里奥64DS》、《瓦里奥制造 摸摸乐》《钻子先生DS》《为你而死》
MUG	《大合奏！乐队兄弟》

© 2004 Nintendo Co-developed by INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Nintendo
www.plumbook.cn

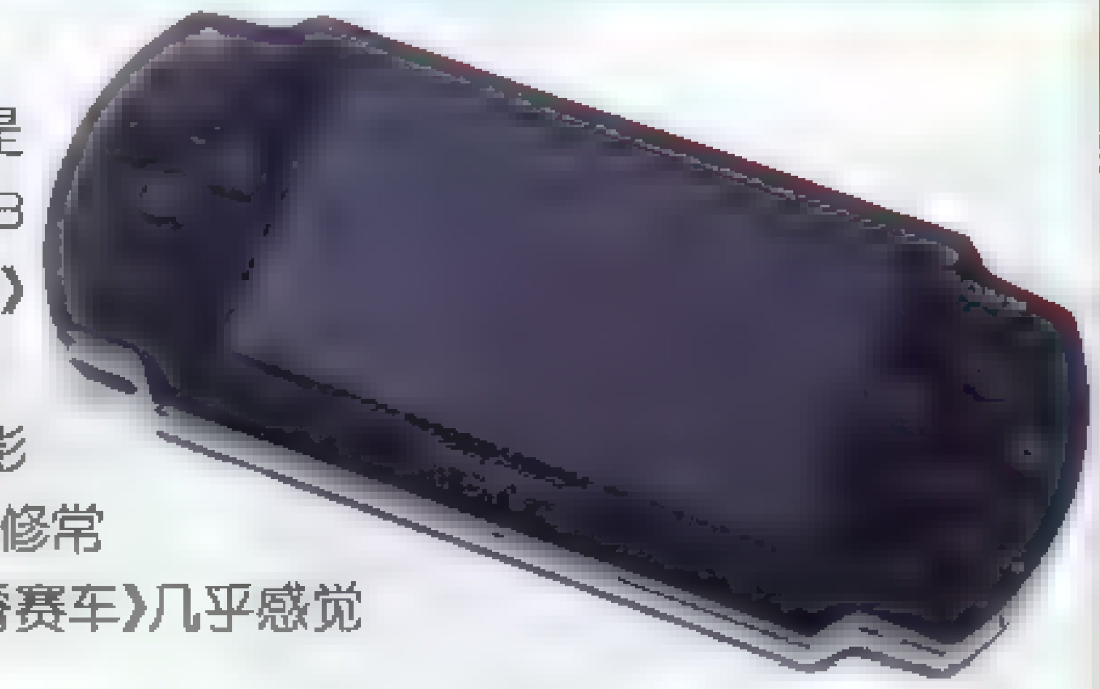
PSP

PSP是PS家族乃至整个索尼家族的掌上新贵，时尚的外形、16：9的大屏幕、宽阔的可视角度、清晰的音质以及丰富的多媒体功能，足以吸引每个亲眼看过亲手玩过PSP的掌机玩家、非掌机玩家甚至非玩家。



▲难怪按起来觉得怪怪的……

不过第一批PSP也真是问题多多，仅玩家投诉上来的问题，就包括屏幕坏点、UMD光驱损坏、光碟和记忆棒无故弹出、类比摇杆损坏或脱落、残像、□键按不下去等问题　而有了这么些问题，马修就劝垂涎三尺的各位，对于PSP这位尊贵的大小姐，最好不要邮购，还是亲自去游戏店将您的爱姬（机）迎娶回来妥当，一来表示诚心，二则可以当场验货，避免买来问题机子　否则，即使店方给换，一次次邮寄、付邮费的折腾也浪费感情。



首先要说明，残像问题是PSP的先天不足，但并不似GB那样严重，即使像《火影忍者》的预告片中那样高速的动画，也没有残像，倒是《潜龙谍影ACID》残像问题严重些，而马修常玩的《真·三国无双》和《山脊赛车》几乎感觉不到残像。

□键按起来软而无力，也是先天不足，看PSP拆开后正面的按键，我们会发现，□键对应的胶皮所在位置很明显地偏了，这是设定的不足，而拆开按钮电路板后我们还会发现，原来电线也从中作梗——电线走线问题应该容易解决，而□键胶皮的位置是在下一批PSP中悄悄解决还是在以后推出改良型号时解决，就不得而知了。实际上，□键问题大多数时候影响的不过是按下去的手感，对操作影响并不大，但这个患处您还是要记得，不然哪天你真发现这个按键已经到了反应迟钝的地步，就真该后悔了。

至于坏点、光驱损坏、UMD舱闭合不严，都是开机后即可发现的。先放入游戏　扣上UMD舱盖时留意舱盖关闭时咬合得是否紧密，正常的舱盖扣上时会发出微小但清脆的“咔”声，按着舱盖的手指会感到一下锁合后的微微振动。打开机器，开机画面过后便会进入读盘时间，读盘时画面全黑，根据游戏不同，读盘时间也会不同，而玩家要做的，就在这十秒或几十秒的时间内细细观察屏幕是否有亮点。如果您发现读盘时间过长，就重新关机开机一次，若数次都是这样，就换台机子吧　光驱可能有问题。（注：正常情况下，在电量很低时，也有认不出碟的情况发生，但新机的电池都留有差不多一半的电量。）



▲这个画面可以轻松地找到PSP的暗点及灰尘。

读完盘就进入了游戏，别着急玩，先在设定→日付と时刻设定→日付时刻的选项中，将月份调成1月，虽然此时背景不是纯白，但这样的底色，也足以让屏幕中的灰尘及暗点暴露无疑了——如果您手头有记忆棒，更可以将一张16：9的纯白色图片拷入记忆棒，之后让PSP全屏展示这张白色图片来检查暗点。

PSP的游戏多为移植作品，但同时也新增了不少原创要素，下面几款为笔者推荐给读者们购买的作品

ACT	《真·三国无双》
RAC	《山脊赛车》
RPG	《永恒传说》(2005年发售预定)、《波波罗古罗伊斯物语 皮耶多罗王子的冒险》(2预定005年2月10日发售)



▲PSP和其家族的最大优势就是RPG作品特别丰富。

之后在ゲーム→UMD选项回到游戏中试玩一会，试玩时要注意三件事，一是感觉一下摇杆的弹性，有问题的摇杆的弹性会比较差且比较松动；同样也算试一下是否会在玩时自动“飞盘”——玩时注意不要将手指搭在碟舱开关上，不然UMD飞出去连你自己都说不清是自动飞盘还是人为飞盘。

买了PSP后，自然要好好爽一番了，不过玩得高兴时也别忘呵护您的PSP。首先就是按键不要按得太猛，包括胶皮位置偏心的□键在内，PSP所有按键都是胶皮导电，而胶皮按得猛，不久就会出现胶皮裂开的情况。PSP换按键胶皮可不像手柄，是要大动手术的。还有要注意的就是每次玩都要注意别把手指搭在碟舱开关上，“飞盘”虽然不像网上BT得那么夸张，但读取数据时盘飞出去也是属于非法操作。

笔者截稿时，不少地方的PSP销售方式为豪华版套装与一款游戏捆绑销售，而价格上各地会有所不同，有不带游戏3600元的价格，有的3800送一款游戏的价格，也有3300元带一款游戏的价格。需要注意的是，PSP的价格变动得非常快且降价幅度大，比如本周PSP报价就比上周跌了500元。有钱的主差不多已经出手了，而剩下的则是观望的玩家，加上有传言2月将要发售港版PSP，现有PSP从天价大幅度往人间跌落也是情理之中。

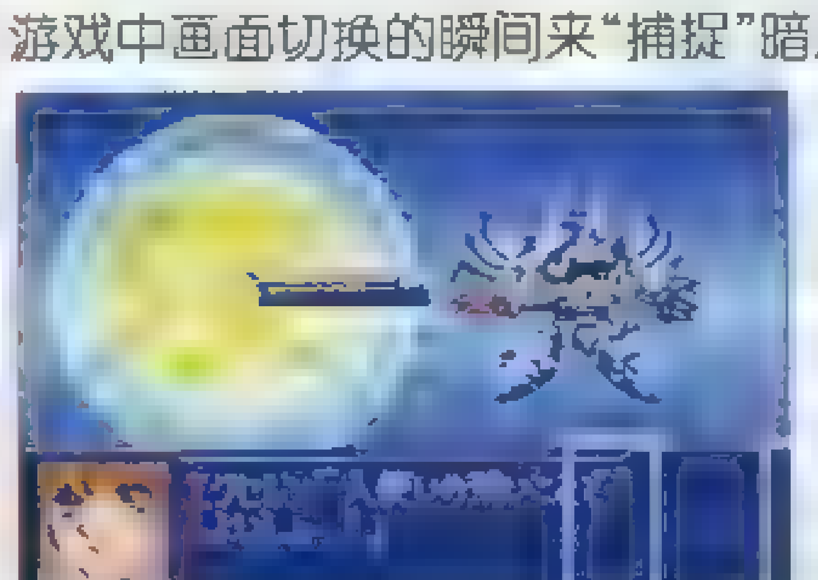
还是那句话，钱够了的话就出手，毕竟早买早玩到，而拖下去的话，翻新机、电池被掉包一类乱七八糟的事情也会惯例地出现。因此，玩家在货比三家比较价格的同时，也更要注意商家的诚信度。当然，商家口碑再好，玩家购买时也别忘了索要购买凭证哦！

小神游SP



不少玩家都觉得GBA SP由于NDS和PSP的发售，已经走到了尽头，实际上，对于因为价格而一直未入掌机的玩家来说，这个时候购入GBA SP也是非常不错的选择。1000多款游戏和众多的非官方汉化游戏，完全可以让玩家们玩得乐不思蜀，而预售的名单中，也不乏《机战OG2》、《三国志英杰传》、《三国志孔明传》这些优秀作品。而且对于国内玩家来说，具有完善售后服务的行货版的小神游SP当然是最好的选择。

小神游SP和NDS一样，除了坏点，其他问题基本可以放在考虑范围之外。虽然小神游的坏点也要靠全黑和全白的画面来识别亮点和暗点，当然，您可以从您挑选的游戏的开机后瞬间白屏和游戏中画面切换的瞬间来“捕捉”暗点和亮点，但有条件的话，还是不要这么累了　请有烧录卡的朋友帮忙吧，用烧录卡拷进全黑和全白的两张图片，这样就可以非常保险地识别到游戏画面中的每一处坏点了。



▲《机战OG2》是春节前的佳作！

由于有完善的售后服务，马修就不在这里浪费版面了，如果发现问题，就致电神游客服热线热线客服热线(86－512)62883599或发Email到客服信箱iQue@iQue.com。

买机器时还要注意一些基本方面，如小神游SP上机身正面的铭牌上字样是iQue而不是Nintendo，还有简体中文的说明书和保修卡等，防止个别JS用二手水货来骗外行或马虎的玩家。

小神游SP价格目前在650元左右，价格普遍低于水货SP，而小神游GBA价格大都在550元上下，不过多数游戏店无货，而普通的GBA，现在市面上确实难以再见新机，只剩二手机了。

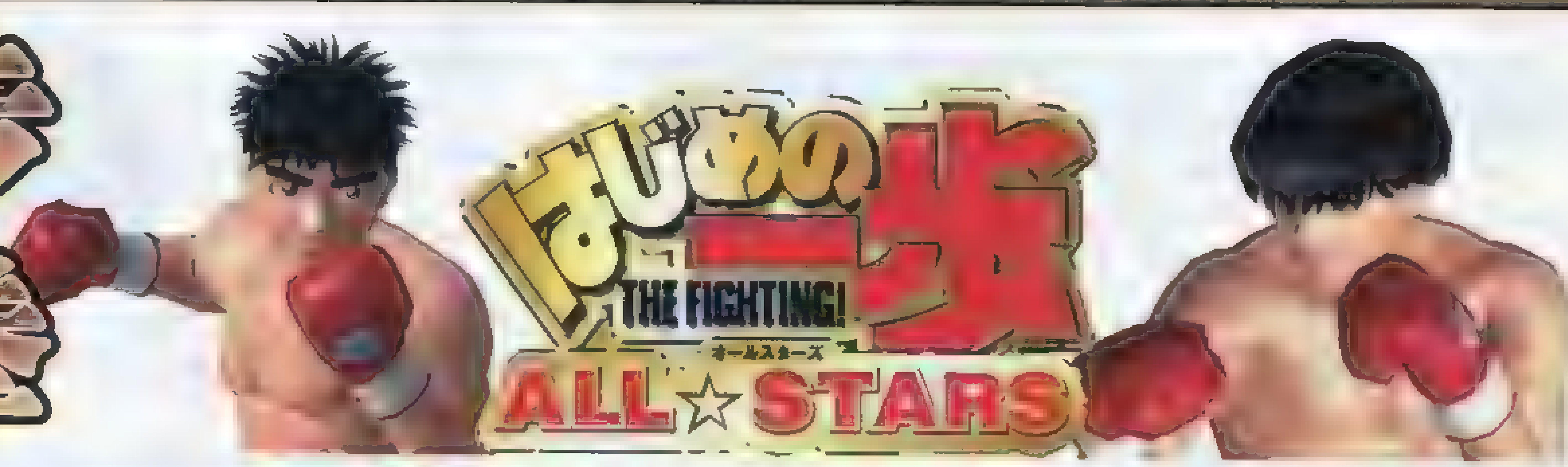
对于钱不是特别充裕又想加入掌机一族的玩家来说，小神游SP无疑是最佳先择之一，相对于普通GBA SP，行货版完善的售后服务解决了玩家的后顾之忧；而与同为行货的小神游GBA相比，拥有前光的小神游SP也不过贵了100　当然，如果您再攒100元确实困难，小神游GBA也是值得考虑的，不过注意光线，且莫因为贪玩累坏了眼睛。

由于中文版的游戏还是不多，因此这里推荐一些日版的作品给大家

S·RPG	《机战OG2》《火焰之纹章 圣魔之光石》
RPG	《黄金太阳》、《口袋妖怪》、《约束之地 利维艾拉》
ACT	《龙珠 大冒险》《瓦里奥制造 大回转》
A·RPG	《塞尔达传说 小人帽》、《王国之心 记忆之链》

©いのまたむつみ ©NAMCO LTD. ※以上为开发中画面。 ©BANPRESTO 2004※以上为开发中画面 www.plumbook.cn

一步神拳

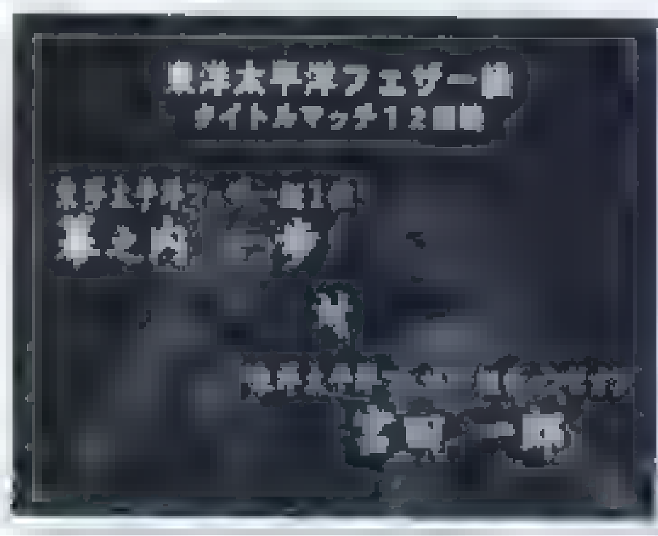


一步神拳 全明星热斗	ESP	FTG
PS2 はじめの一歩 オールスターズ	2004年12月28日	日版
九对二周边		推荐玩家年龄 全年龄

拳击，是男人间至纯的运动之一。所有用来表达野性、强壮、刚猛的词汇都可以在拳击运动上林漓尽致地展现它的意境。有人说，使用肢体互相打斗是雄性动物的天性，或许这是潜藏在我们血液里的一股野性吧。有一本已经连载15年之久的漫画很好地展现了这一点，它的名字是《はじめの一步!》（译作《一步神拳》）！接下来就让我们为大家介绍一下这一款改编自原著漫画的FTG，一起走入一步神拳的世界吧。

总体特色

既然是一款改编自原著漫画的游戏作品，那么自然少不了各位人气角色和名场面了。《一步神拳 全明星热斗》收录了原著漫画连载15年来的70场精选名试合，还包括以主角幕之内一步为代表的数量高达70位以上的原著角色，绝对无愧于副标题中"全明星"这三个字。游戏的大体流程是依照章节式来进行的，每一章节下设数场比赛，在比赛的前后穿插原著漫画中的剧情。对于不熟悉原著漫画的玩家来说，有时候大段大段的剧情显得过于冗长。不过，可以直接跳过剧情进入比赛这一点则体现了本作系统的体贴之处。总体来说，本作是一款包含了数多人物角色、大量原著剧情和经典试合、打击感出色的拳击游戏。无论是原著漫画的爱好者还是拳击游戏的爱好者均可一试。





▲经典对决：东洋太平洋羽量级拳王挑战赛幕之内一步vs宫田一郎。

系统操作

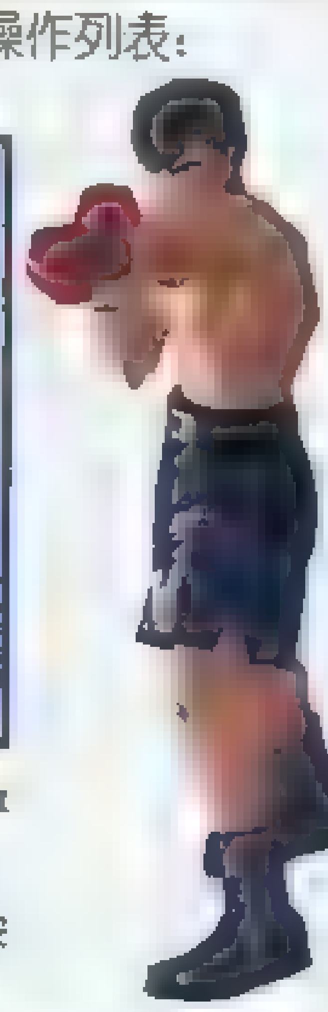
本作的各项系统大致分为以下几项内容：

STORY MODE	故事模式，可以选择EASY、NORMAL、HARD三种难度
EXHIBITION	练习对战，普通的1对1友谊赛，适合与朋友同乐
TOURNAMENT	赛会模式，可以自由设置参加人数、场地、背景音乐
PLAYER DATA	可以查阅到胜率、KO率、胜负场数、游戏时间、隐藏密码等内容
OPTION	击倒特效、视角、键位、密码、是否自动记录都可在此设置

各项键位的操作其重要性不言而喻，接下来就让我们来看看操作列表：

左摇杆	正常移动
△	右直拳
□	左直拳
○	右摆拳
×	左摆拳
L1	防御
L2	左勾拳
R1	特殊动作
R2	右勾拳





注1：R1配合△、□、○、×能使出每位拳手特色各异的必杀技，比赛界面按Start暂停游戏进入Special Move可查看该拳手的必杀技。

注2：如果不想看剧情的话，可以按□（Skip）一段一段地跳过剧情，也可以按Start直接进入比赛。

文 阿迪

拳手类型



在本作中，拳手虽然各有各的拳击风格，但是从总体的风格流派划分来看，基本分为インファイト（In Fight）和アウトボクシング（Out Boxing）两大类。In Fight类拳手以原著漫画的主角幕之内一步为代表人物，特点为擅长接近战，左右勾拳和摆拳的连接速度快，拥有近身连续打击的能力。而且这一类型的拳手单论纯粹一拳的破坏力是非常恐怖的。Out Boxing类拳手以主角幕之内一步的宿敌宫田一郎为典型代表，特点为擅长控制距离，出拳的速率和步法的移动速度都远在In Fight类拳手之上。这一类型的拳手最擅长"跑打结合"这一类战术，只要时机与距离把握合理，定能让对手生不如死。除了上述两种类型外，当然也有其他的拳击风格，比如万能型、Out Boxing类的防守反击型等等。熟悉了上述两种本作的主要拳击类型后，我们就可以针对其特点来作出有效的应对：



人熊大战，你害怕吗？

对手		
In Fight类	?到3个身位左右	必须时刻与其保持距离，推荐选择臂长较长的间柴了这一类拳手。把握住对手的重拳主攻方向，利用速度较快的连续直拳来压制对手，再辅以另一侧的直拳与摆拳重击。
Out Boxing类	展开贴身战	利用左摇杆的不断晃动干扰对手，然后快速踏步接近他。忽左忽右地以左、右连续直拳把握不同时机为主要打击手段，当对手被打至失去平衡时就施以摆拳和勾拳的重击。此外，低头闪躲的途中也可以利用左右直拳和摆拳击打对手的小腹。

打法特点



本作的出拳速度以直拳>摆拳>勾拳的顺序排列，许多时候我们都可以采取后发先至的手段来以攻代守。这一思路在发动Slow Mode时尤其明显。当对手准备使出左摆拳的时候，在其稍微侧身准备打出左摆拳的那一刻，我们只要立即打出右直拳就可以挡住对手的左摆拳攻击，然后我们可以顺势打出左直拳。此时对手还处于左摆拳未命中的硬直，这一下左直拳有较高几率令其失去平衡。当左直拳命中后，就立即施以摆拳、勾拳或其他组合拳等重招，一气呵成将对手击倒。

密码

玩家只要在Option里的Password中输入下列的密码，就有机会能够获得本作的隐藏要素。此外，本作的密码获得条件是不受难度所限制的。

DAT EVS RMZ	伊达英二对里卡多·马丁内斯	追加青木胜、木村达也、板垣学的比赛
ASA CT3 CLR	鹰村守对矢岛吉秋	可以使用所有的场地和BGM
ALL ST ARS	青木胜对今江克孝	可在练习对战模式使用掘田顺一、山中广[illegible]
DAM ATA MAQ	鹰村守、青木胜、木村达也、板垣学的比赛	[illegible]

www.pdfhbook.cn

格斗之王94 战火重燃　SNK Playmore　FTG

PS2　2004年12月28日

集合了历代SNK游戏的人气角色，首次开创了3对3的战斗方式——“《格斗之王》系列”，如今它的第一部作品《格斗之王94》，作为该系列诞生10周年的纪念作品而得以在PS2平台上重生！游戏的对战感觉不仅原汁原味地被保留了下来，甚至连游戏的角色、背景的绘制也变得更加平滑亮丽。那么，就让我们来介绍一下本作的一些主要进化要素吧！



7大模式

组队模式



以默认固定的队伍进行3对3的战斗。该模式与日《KOF94》的街机模式基本相同。

◀出场时的先后顺序靠按不同的键决定，再也不用担心2P对战时对手根据自己的排序而更改出战顺序了。

单人模式

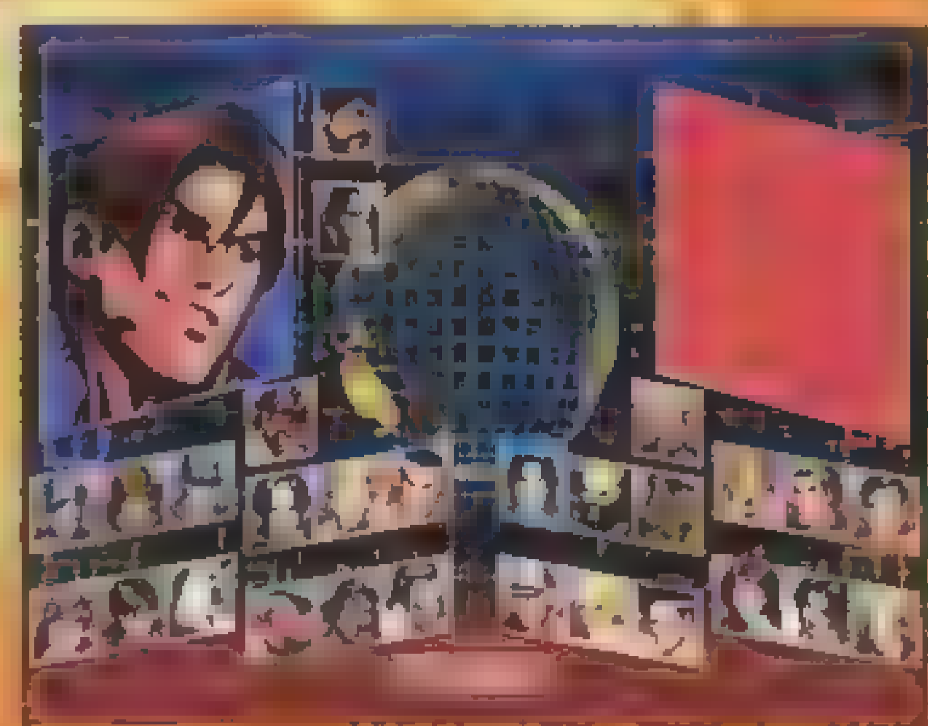
1对1的战斗模式。与之前的组队战不同的是，比赛采取的是3局2胜制。另外，每局开始时角色的体力从全满状态开始。



▶除了赛制的不同，玩法与3对3几乎没什么区别。

编辑模式

基本依然采用3对3，但玩家可以根据自己的喜好自由地选择组队的选手。包括最终BOSS也一样可以选择哦。



▶终于不用再像旧版本那样，担心一个队伍中某个角色不会使用的情况了。

生存模式

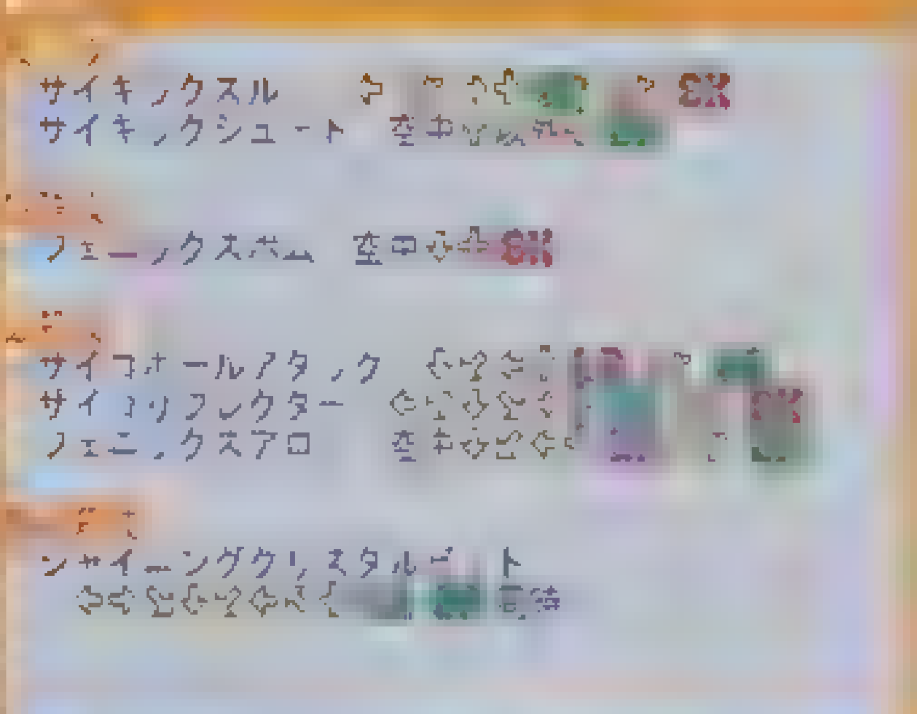
每打败一个对手后，下一个对手就会立刻出场。直到玩家选用的角色的体力耗尽为止，该模式才会结束。



▶在该模式中可以自由选择队伍选手。

练习模式

就是通常格斗游戏中的练习模式了。除了能够对敌我双方的各项参数进行设定外，玩家可以自由地在该模式中进行连续技的练习。



▶角色的技表也一览无遗，终于不用像以前那样为不友好的界面郁闷了。

NEO GEO模式

简单地说，该模式其实就是旧《KOF94》的完全移植版。无论是画面、音乐、或是背景，都与旧的作品一模一样。



▶由于该版本采用的NEO GEO家用机版，所以可以进行一对一战斗。

网络模式

只要接上网线，就可以与各地的玩家联网对战！在对战后玩家可以得到一定的点数。根据这些点数的高低，在网络上还会进行排名。



▶获胜的玩家，获得的点数自然要多一些。

注目！10周年纪念！特典多多的限定版！



作为10周年纪念的限定版，这一版本中的赠品可谓大超值。除了同捆一个PS2专用的NEO GEO手柄的复刻版外，还有一张10周年纪念光盘和一本官方资料设定集。其中最超值的便是PS2专用NEO GEO手柄以及那本官方资料设定集了。有条件入手的《KOF》铁杆们，务必购来一看哦。

◀对应PS2平台的NEO GEO手柄号称最适合对战的格斗手柄。不过据购买了该手柄的同事称，要适应它还是要花上一些时间的。

十周年特别纪念影像！



除了上述提到的游戏中的各种进化要点之外，本作中最值得一提的，就是在影像一览中还收录了“《格斗之王》系列”的十周年纪念特别影像。里面记载了格斗之王系列的整个发展历程。各位铁杆们一定不要错过哦。

▶从《大蛇篇》到《NESTS篇》，所有作品的故事，都能够在影像中看到。还有许多有优的原创故事演出哦。

©SNK PLAYMORE
www.plumbook.cn

文 RAIN　编 星夜

绝密！业界秘闻录

CONFIDENTIAL

1972年，斯蒂芬·肯特（Steven L. Kent）的物理老师带着他参观了夏威夷的一家保龄球馆，在那里他看见了一款在电视屏幕上运行的游戏，这款叫做《PONG》的街机游戏让斯蒂芬·肯特成了终身狂热的游戏玩家。肯特是游戏业内最著名的作者之一，他的代表作《视频游戏的终极历史》（The Ultimate History of Video Games）是业内最权威的游戏历史专著，这部洋洋洒洒600余页的巨著覆盖了游戏业发展的方方面面，在500多次访谈和无数报刊资料的基础上提炼而成。这本著作中也揭露了很多游戏业内鲜为人知的秘密。本文中的不少小故事就是编译自这部著作，同时引用了Gamespot、N-Sider、1UP、《连线》、《以色列超级间谍》等的相关资料，在此一并致谢。

日本黑帮与游戏业



▲《GTA 3》中出现的暴力团帮会标志。

如果你对“暴力团（Yakuza）”这个词觉得十分陌生，那么换一个词的话相信大家都会有所耳闻，那就是：山口组。暴力团就是日本的有组织犯罪组织，也就是我们所说的黑社会的统称，性质类似欧美的黑手党和香港的三合会，山口组就是暴力团中势力最大的一个帮会。与其他国家的黑帮不同，暴力团的成员不喜欢隐瞒他们的身份，他们的穿着总是颇具特征，并且多数都有纹身，多年来他们是日本惟一一个总是戴着墨镜的人群。另外，很多暴力团成员都是缺指的，因为断指是暴力团的常用“家法”之一。

在日本，暴力团总是游走于法律的边缘，用俗话来说，暴力团的经济支柱就是“捞偏门生意”。据日本一些金融专家统计，暴力团形成的地下经济规模达17.1万亿日元，相当于日本国内生产总值的3.3%。讽刺的是，暴力团的商业眼光往往比一些大型企业还要超前。1980年代，暴力团看中了极具赢利前景的游戏业，于是准备通过他们的特殊身份在游戏业内“捞上一笔”。有一个暴力团帮会看上了Konami，并试图将其据为己有。无奈之下，当时Konami社长上月景正只有求助在另外一个暴力团帮会中的朋友出面摆平，结果导致了两个帮会的大火拼。上月景正为了避免遭到黑帮报复而躲了好几个月。

还有一个与日本黑帮惹上关系的企业就是Namco。《Breakout》是曾经由雅达利推出的一款知名街机游戏，它的设计者正是后来苹果公司的创始人史蒂夫·乔布斯。Namco准备通过其与雅达利的合作关系将该作引入日本。正当Namco已经投入资金开发该作时，社长中村雅哉却发现有一个暴力团帮会正在开发该作的盗版游戏。就这样，Namco陷入了危险的境地。

中村雅哉知道这个黑帮的街机生产点，于是派了几位得力的下属前往秘密调查。这是一次非常危险的行动，Namco的几位职员秘密驱车前往黑帮的街机工厂附近调查，因为害怕被发现，他们只能躲在车里通过望远镜观察厂里的环境。结果这辆陌生的车还是被黑帮发现了。他们开出了两辆车，一前一后将Namco的车堵在了中间，然后从车里出来了一群满脸横肉的大汉，威胁说如果再鬼鬼祟祟就要将他们全部干掉。


■Namco创始人中村雅哉

虽然没有掌握切实证据，Namco毕竟知道了该团伙生产盗版游戏的事实。不过中村雅哉并没有报警，因为他担心会遭到报复。中村雅哉决定冒险与该团伙的街机制造部负责人谈判，要求其停止开发《Breakout》的盗版游戏。让中村雅哉意外的是，他面前的黑帮干部向他提出了合作要求。合作的提议似乎对双方都非常有利，这位男子提出，他们的帮会将会通过“非常手段”帮助Namco对付所有竞争者，使其成为日本第一大游戏公司。中村雅哉当即拒绝了这项提议，因为这种引狼入室的行为不仅可能让Namco完全落入黑帮手中，甚至整个游戏业也有可能成为暴力团的囊中物。


◀暴力团成员的典型形象，在日本漫画中也是非常常见的。

为了不至于触怒暴力团，中村雅哉决定与其周旋。他让雅达利以最快速度向日本运来大批正版《Breakout》街机，希望通过形成市场饱和以压榨利润空间，让无利可图的暴力团最终放弃对游戏业的打算。然而雅达利的发货速度还是与以前一样慢。中村雅哉认为事态严重，于是立即飞往伦敦会见雅达利总裁巴什内尔。在音乐运营商协会（Music Operators Association，后更名为娱乐及音乐运营商协会。）的一次会议期间，中村雅哉向巴什内尔解释了当前Namco面临的严峻局势，并希望巴什内尔施以援助。然而中村雅哉来得显然不是时候，当他到达伦敦时，巴什内尔正在与一些生意上的朋友们彻夜举办聚会。当时MOA成员很流行在伦敦的一家酒吧中举办聚会，巴什内尔本人也是相当嗜酒。当第二天中村雅哉见到他时，巴什内尔仍然是醉意朦胧，一脸茫然地面对心急如焚的中村雅哉。

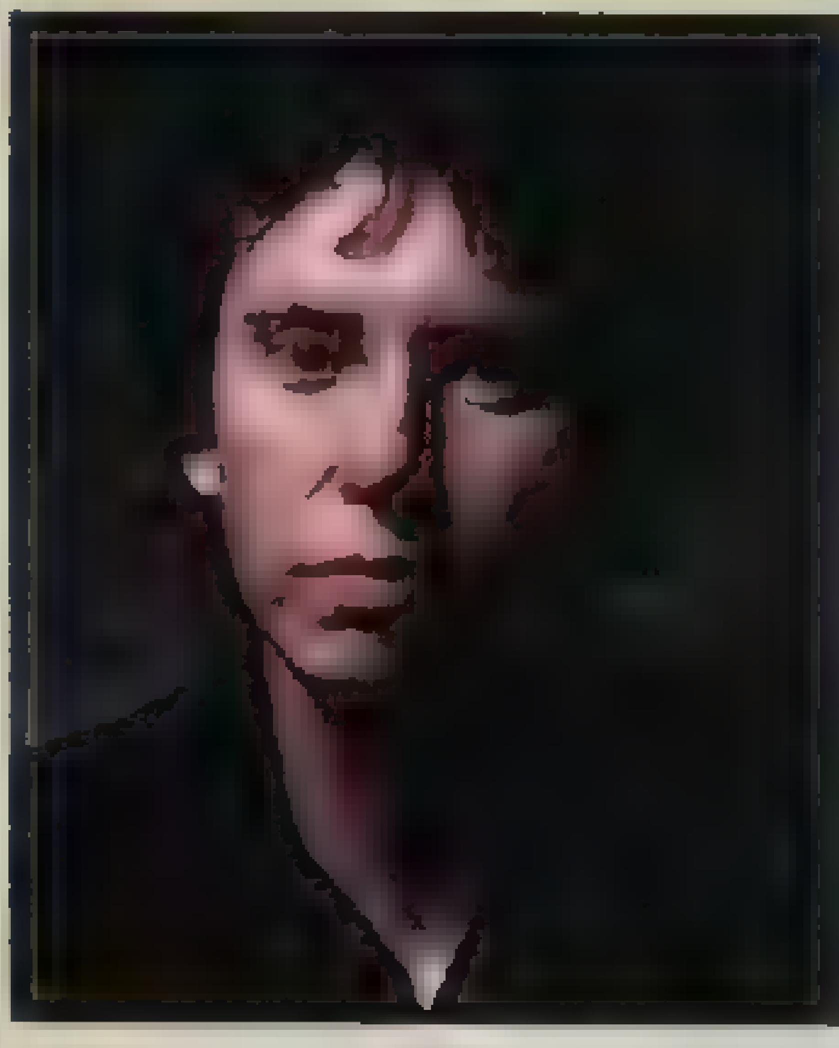
回国后，对巴什内尔的纨绔作风极为失望的中村雅哉决定自己生产《Breakout》。结果这款游戏获得了巨大的成功，迅速席卷日本，并且凭借其比原版更高的品质彻底压制了暴力团的盗版游戏。


▲由苹果电脑创始人史蒂夫·乔布斯开发的《Breakout》。

不过对于这起事件，雅达利方面有不同的说法。据巴什内尔所述，他们对于中村雅哉自行生产《Breakout》一事并不知情。雅达利只向Namco运送了15部《Breakout》的街机，并且对于Namco为何不接受这款在全球都取得了巨大成功的街机而感到纳闷。后来雅达利的代表前往日本考察，结果发现日本到处都是《Breakout》，而其中多数都是由Namco自行生产的。为了此事两家公司曾经对簿公堂，后来以雅达利的胜诉告终。这起事件是Namco与雅达利之间原本十分密切的合作关系第一次出现裂缝，并且为今后两家公司的多年宿怨埋下了灾祸的种子。

www.plumbook.cn

获终身成就奖的变性制作人





▲变性前（左）与变性后（右）的对比。

本刊的108期特别企划《开创现代游戏业的十大巨作》中曾经介绍了一位“女性游戏制作人”丹妮·邦顿·贝瑞（Dani Bunten Berry），并将她的代表作《M.U.L.E.》评选为开创现代游戏业的十大巨作之一。事实上这位少有的“女性游戏制作人”原先并非女性！

丹妮·邦顿原名丹尼尔·邦顿（Daniel Bunten），1949年2月19日出生于美国阿肯色州。邦顿一家共有5子1女，而他并非那个女孩。丹尼尔是6兄妹中的长兄。他曾经提及，之所以喜欢游戏，是因为几位兄妹只有在一起玩游戏的时候才会感觉像个温暖的大家庭。作为长兄邦顿要照料自己的几个弟弟妹妹，小时候他就在药店打工，上了大学后又自己筹资开了一家自行车店。1974年，邦顿获得了工程学学士学位，当时他的业余爱好是设计文字型电脑游戏（纯文字游戏）。1978年他终于有机会让自己的业余编程作品成为商品。这款对应Apple II电脑的游戏叫做《Wheeler Dealers》。这是一款多人游戏，由于附带一个可4人操作的控制器，并且采用纸盒包装，因而比当时的简易塑料袋包装的游戏贵了20多美元。结果这款售价高达35美元的游戏通过加拿大一家游戏发行商推出后几乎无人问津，总共只卖出了50套。

或许是受到了小时候兄妹们一块玩游戏的快乐情景的影响，邦顿开发的游戏多数都是可以多人玩的，而多人游戏在电脑游戏业混沌初开的当时是非常罕见的。邦顿的游戏还有一个重要特征就是具有极强的战略性，因此他所开发的游戏受到了著名战略游戏发行商SSI的关注。1981年邦顿在制作一款经济模拟游戏《割喉与卡特尔》（Cartels and Cutthroats）时借用了斯坦福MBA崔普·霍金斯的经济学理论。1年后霍金斯成立了EA。EA成立初期为了吸引广大游戏制作高手加盟而发起了一场游戏制作人“造星运动”，经常在各种广告中宣传其游戏制作人，将制作人与游戏紧密挂钩。邦顿很幸运地成为EA早期力捧的对象之一。邦顿为EA开发的第一款游戏就是《M.U.L.E.》，这款游戏的第一版虽然只卖出了3万套，不过在所有购买者中都有着极高的声誉，并为其后的《文明》、《模拟人生》等游戏提供了灵感，至今该作仍然是一些学校战略游戏开发课程的案例示范。

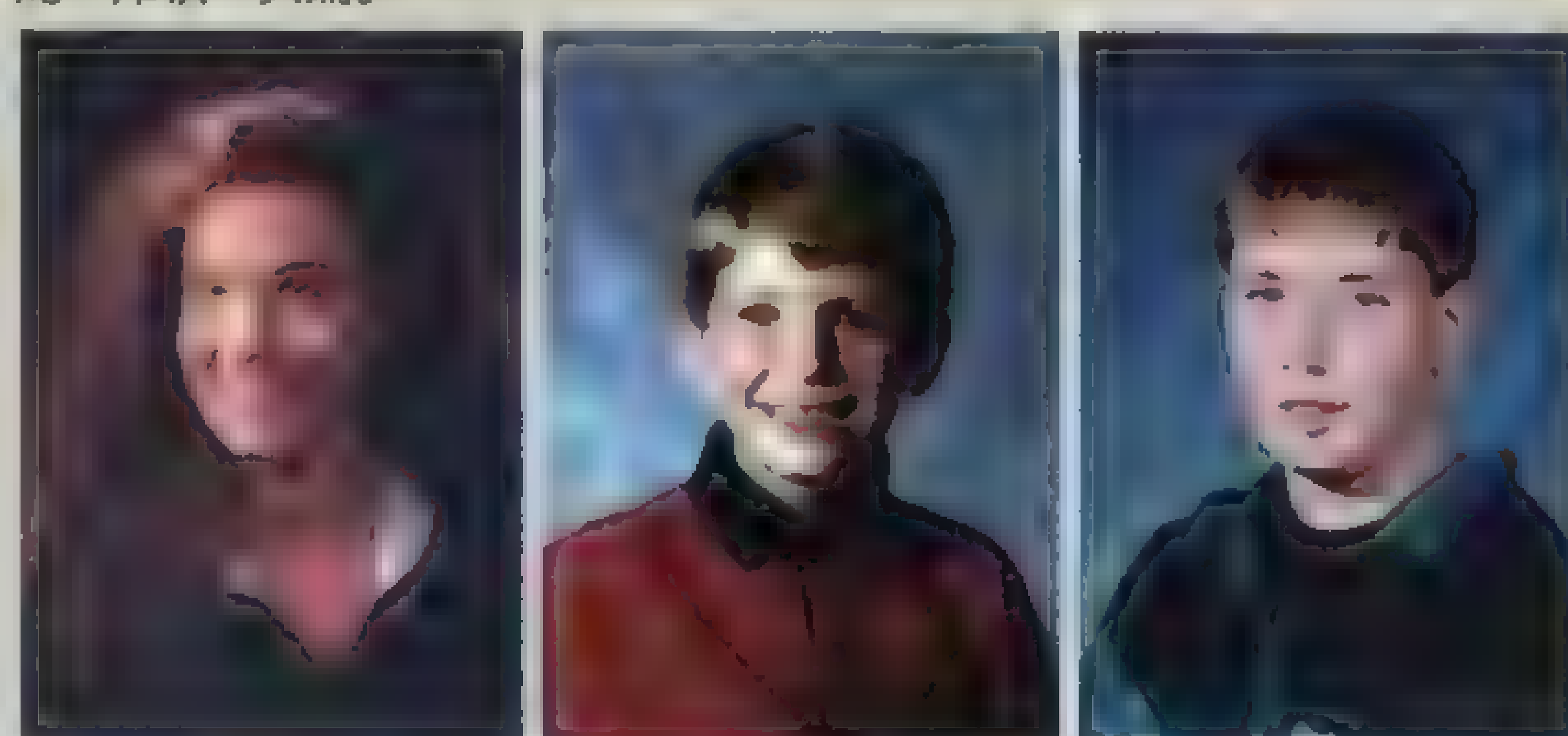


▲EA群英会，这张照片在早期EA的广告中经常出现，广告的标题一般为“我们看得更远”。

紧随《M.U.L.E.》推出的《黄金七城》（Seven Cities of Gold）证明了战略模拟游戏的商业价值，该作销量达到15万套，在当时来说是非常了不起的成绩。另外一款对于业界发展具有重大意义的游戏是1988年的《Modem Wars》，这是由主流游戏发行商大规模发行的第一款支持modem的网络游戏，玩家可以通过1200波特的modem拨号上网进行一对一网络对战。同年游戏开发者大会（GDC）召开，邦顿成为GDC大会第一位发表基调演讲的制作人。

虽然事业上一帆风顺，邦顿的私人生活却充满波折。邦顿离过两次婚，他的两位前妻为他生了3个孩子。邦顿非常喜欢他的3个孩子，然而令他异常痛苦的是，3个孩子的抚养权全都判给了两位前妻，而他的两个前妻视他如仇敌，故意疏远他，让他很难与自己的孩子们保持联系。两次失败的婚姻让邦顿产生了心理障碍，离婚后的几年时间里他一直通过阅读心理学书籍进行自我调整，然而对于女性依然心存芥蒂。离婚后邦顿就开始注射雌性激素，并逐渐成为“人妖”。1992年邦顿决定做变性手术，让自己成为真正的女人，她将自己的名字改为丹妮·邦顿·贝瑞。

变性后，邦顿彻底退出了游戏开发行业，开始追寻自己的终身幸福。她在网络上广泛张贴交友广告，邦顿的个人主页主要内容就是征友。在4年的时间里，她结交了20多名男性，并与其中8位见了面。在她的个人主页上，邦顿表示希望寻找一位30到70岁的男性作为短期或者长期的伴侣。在这段时期内，邦顿遭到了家人、业界同僚等多数人的排斥，孤独的她需要新的生活。不过她的新生活并没有持续多久，从少年时期就开始成为重度烟民的她在1997年被确诊患了肺癌。1998年3月，49岁的邦顿与世长辞。两个月后，电脑游戏开发者协会（CGDA）将其第一个“终身成就奖”颁给了已故的丹妮·邦顿·贝瑞。



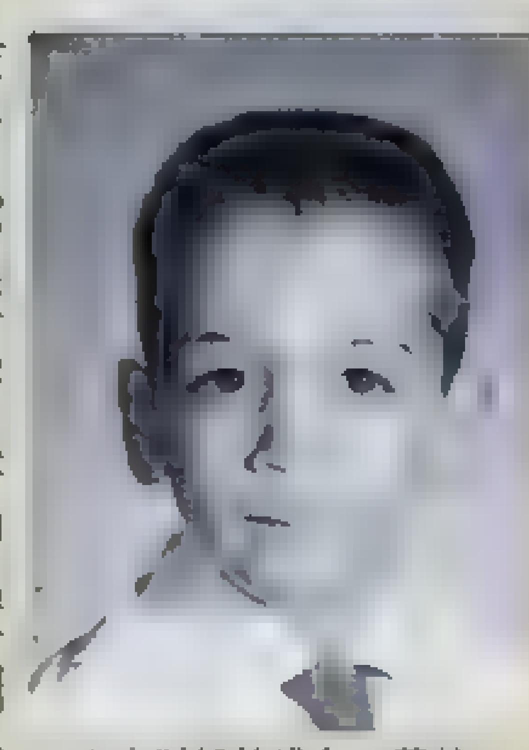
▲邦顿的一个女儿和两个儿子。

为爱进入游戏业



维尔·莱特（Will Wright）这个名字对于电子游戏玩家而言可能略显陌生，不过在PC游戏业界，莱特代表着无法逾越的颠峰。《模拟人生》的几个资料片总销量高达三千多万套，人气持续4年而不见消退，成为美国游戏史上的奇迹。而创造这个奇迹的是一位为了爱可以不顾一切的男人。

维尔·莱特出生于亚特兰大，莱特的家境在当地算是相当不错，父亲是一家橡胶公司老板，母亲则是戏剧演员。9岁时由于父亲病逝，莱特跟随母亲回到了路易斯安那州的娘家。每一个懵懂的少年总是对周遭的一切充满好奇，这一点在莱特的身上表现地尤为突出。童年时莱特就表现出对于未知世界的执着追求。在上课时，他的脑中经常会冒出各种奇怪的念头，并且总是对一些新鲜事物保持高度兴趣，经常花上好几个月的时间学习一切相关知识。不过太过广泛的兴趣对于学业本身却不见得是件好事，在学校里，莱特的成绩总是居于末流。中学毕业之后，莱特进入了路易斯安那州立大学。然而正规的教育体制并不适合这个总是走神的少年，在5年的时间里，莱特相继换到路易斯安那理工大学、纽约新校大学，却连一个学位也没得到。在外人眼中，莱特是一个不务正业的忤逆子，而他自己也不知道选择哪个行业作为人生方向。直到有一天，他遇上了自己的人生至爱。

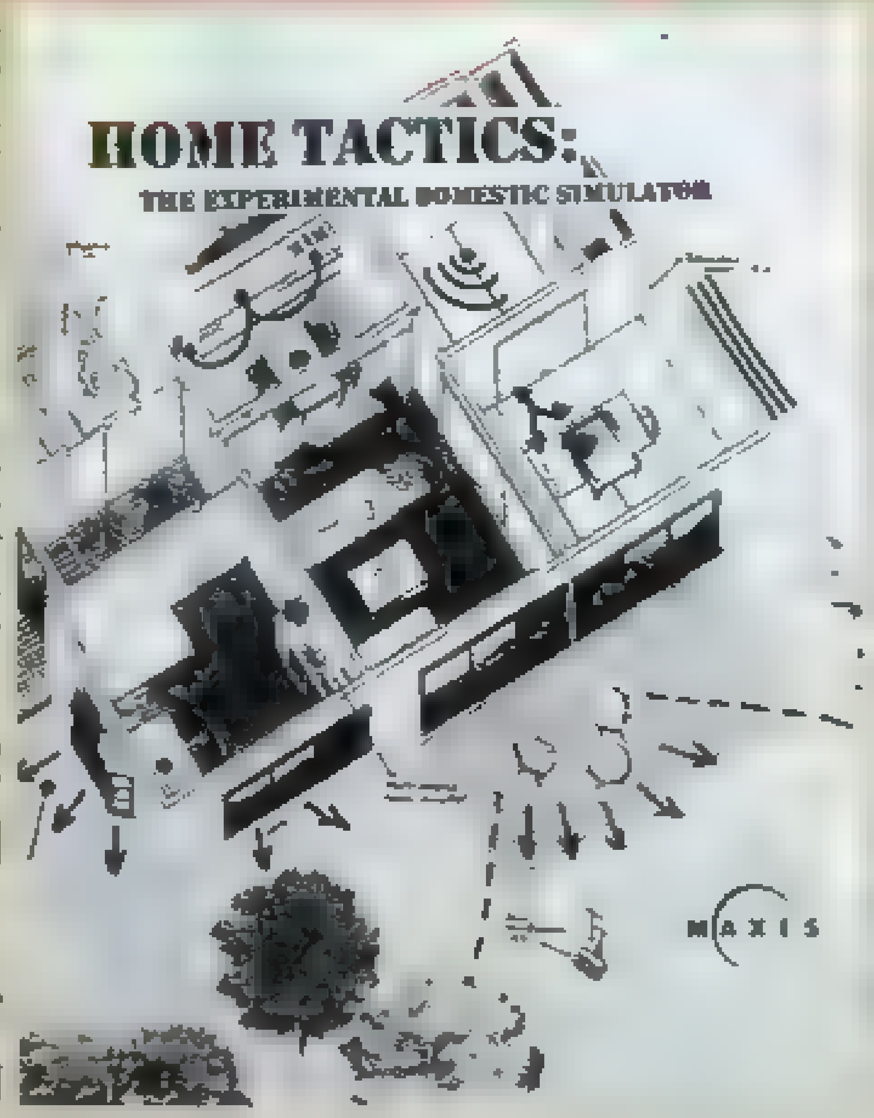


▲小时候的维尔·莱特。

www.plumbook.cn



1948年7月24日祖儿·琼斯（Joell Jones）在路易斯安那州一个美术世家里诞生了。从两岁开始琼斯就已经展示出自己的美术天份，从小学到大学，琼斯参加了各种课程，对于表演、芭蕾等均十分精通。1966年琼斯进入了路易斯安那州立大学哲学系。1970年大学毕业后，琼斯决定结婚并搬到了新奥尔良，在当地一家医院工作了一年多后又与丈夫一起搬到了加州奥克兰市。琼斯在奥克兰的事业发展一帆风顺，不过婚姻生活却出现了危机，1978年，维持了8年的婚姻走到了尽头。1984年的一个夏天，琼斯由于被窗户的玻璃碎片扎伤臂部叶脉而回到路易斯安那的老家养伤，在那里她碰到了比自己小12岁的维尔·莱特。



▲《模拟人生》的设计原形《家庭战略》。

琼斯是莱特朋友的姐姐，当时莱特还是一个大学生，由于暑假放假而回到家中，偶尔会去朋友家里玩。爱情的力量总是令人难以捉摸，莱特对于已步入中年的琼斯非常着迷，总是对其伤势嘘寒问暖。6年的单身生活让琼斯特别需要感情的依靠，莱特的出现让她再次感受到爱情的温暖。不过莱特的家人对于这段恋情极力反对，毕竟琼斯比莱特大12岁，且离过婚。莱特对于琼斯非常迁就，为了全力支持琼斯的事业，莱特决定不顾所有人的反对，放弃一切跟随她前往奥克兰定居。当年年底他们在当地举办了婚礼。



维尔·莱特性格内向大学又没毕业，要想在奥克兰这个陌生的地方找到一份工作并不容易。找工作屡次受挫的莱特平常只能通过玩游戏舒缓神经，这种全新的娱乐方式让他非常着迷，考到飞行架照的他决定自己设计一款以飞行战斗游戏。游戏设计过程中，他要设置建筑物、道路等作为直升机的轰炸目标，他发现这种建设的过程比玩游戏更有意思，于是他对城市规划产生了浓厚的兴趣。1986年，他将城市规划理论与游戏相结合，开发了一款叫做《模拟城市》的新类型游戏。不过莱特对这款游戏的商业化前景完全没有信心，并且不善于向发行商推销自己的游戏。以至于这款开拓了模拟类游戏之先河的大作在家中尘封了3年。1989年，在企业家Jeff Braun的帮助下，《模拟城市》终于上市，一夜之间成为主流媒体争相报道的对象，甚至国防部和中情局都要求莱特帮助其开发对应的模拟系统。


▲或许也只有莱特这样的居家型男人才能做出《模拟人生》这种充满生活味道的游戏。

1991年的奥克兰大火是莱特事业的又一个转折。这场大火烧毁了3800户住房，家住奥克兰的维尔·莱特也未能幸免于难。琼斯的画室以及那些收藏在家中的绘画作品全部被烧为灰烬。大火之后，琼斯决定化悲痛为灵感，相继举办了4场以火灾为主题的画展。而作为持家型好男人典范的莱特则一手包办了新家的装修和家具添置工作。在购置家具的过程中，莱特突然想到了新的灵感，他认为家庭装修就像家庭版《模拟城市》，既有建设和模拟的乐趣又有生活的味道，完全可以将其设计为一款游戏。于是《模拟人生》的设计概念在莱特的脑中逐渐孕育。9年后，这款没有杀戮、没有破坏的生活化游戏成了美国国产游戏史上销量最高的作品。

大发战争财的世嘉

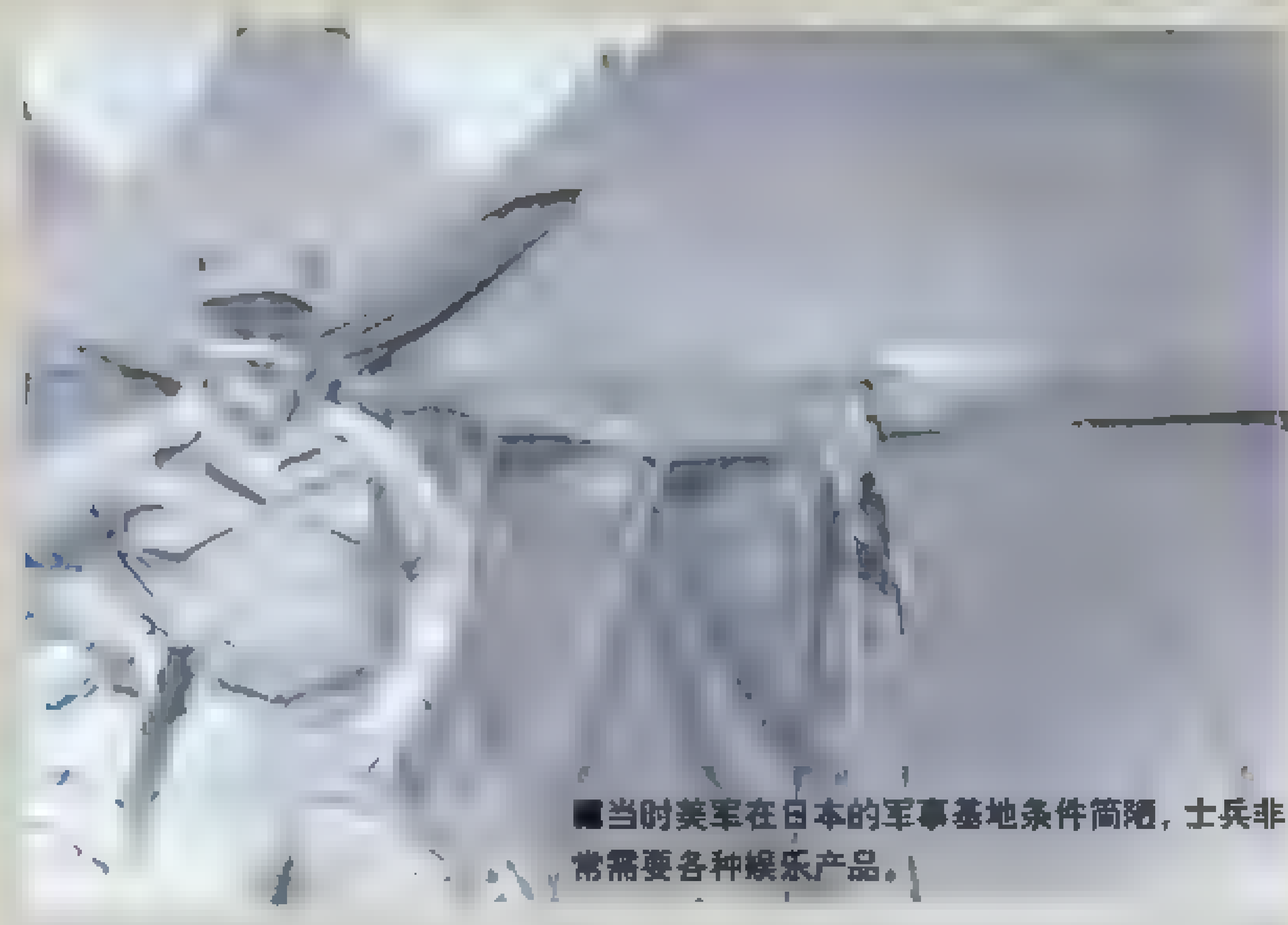


■世嘉的历史开始于珍珠港。

SEGA是"SErvice GAmes"的缩写，虽然总部位于日本并且具有日本企业的文化，这家公司实际上是由美国人创办的。世嘉的历史可以分为两个不同的故事，一个是世嘉的故事，还有一个是大卫·罗森（David Rosen）的故事。

Service Games成立于1952年5月，当时美国刚刚通过限制老虎机的法案。在这项法案通过之前，一位叫做Marty Bromley的商人在夏威夷的各个军事基地广泛经营游戏室，其中提供了老虎机、弹珠台以及其他各种投币式娱乐设备。美国政府对老虎机进行限制后，Bromley和父亲从政府手中低价买下那些老虎机，并将其运往日本，为驻扎在日本的美军建立游戏室，Service Games就这样成立了。

1950年代初，战后的日本满目疮痍，战争几乎将日本的工业消耗殆尽，很多工厂被毁，死于战争的工人不计其数，日本的经济复苏非常缓慢。不过有当地大批美国军人为市场，Bromley的生意非常红火，他开始生产点唱机。Bromley在日本的业务主

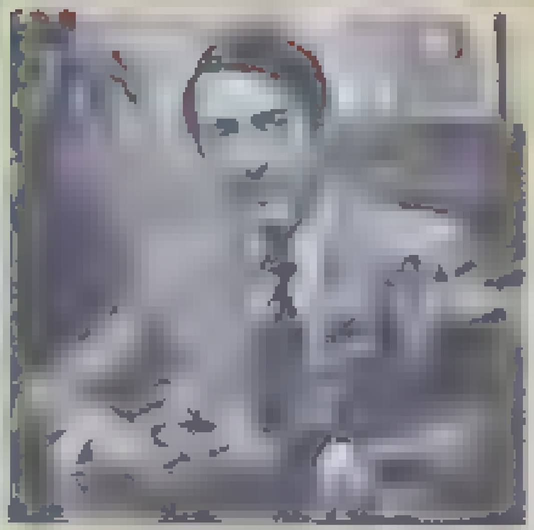

■当时美军在日本的军事基地条件简陋，士兵非常需要各种娱乐产品。

要由两个美国合作伙伴管理，Dick Stewart和Ray Lemaire从1952年前往日本，当时他们的办公室就是自己的卧室。经过几年的发展，他们的点唱机已经销往日本的5000多个地方，并且成立了两家子公司。1964年他们又有了一个新伙伴，一个叫做大卫·罗森的男人。

大卫·罗森身材瘦长，长着一头浓密的黑发，不管在多紧张的情况下都是一脸平静。朝鲜战争期间，大卫·罗森曾在美国空军服役。1951年Marty Bromley开展其老虎机业务的时候，大卫·罗森正驻扎在美军位于日本的基地。他到过上海等地旅行，不过多数时间都是呆在日本。在日本期间，大卫·罗森发现日本人非常勤奋，他知道日本会迅速发展起来。罗森发现了在日本的商业机会，还在服兵役期间他就在当地搞了一些小生意。在空军的服役期过后，罗森回到美国希望继续其大学学业，同时开始为其经商之路做准备。

罗森开办的第一家公司经营的是美术生意，战后的日本有很多人失业，也有很多无事可做的画家通过依照相片画素描勉强糊

www.plumbook.cn



▲世嘉创始人之一大卫·罗森。

口。罗森便在美国成立了一家公司，将相片发往日本，让日本的那些失业画家画好之后再发回美国。这家美术公司失败后，罗森决定回到日本开办新公司。罗森发现战后的日本非常需要证件照片，无论是求学、粮票、铁路票、工作证件都需要证件照。1953到1954年间，日本的照相馆每张照片收费250日元，并且相片要两三天后才能拿。而在美国有一种拍照亭拍4张照片只要25美分（当时日元对美元比率为360：1），并且立等可取。不过这种“Photomat”拍照亭拍出来的照片在一两年后就会逐渐褪色，不能用来作为身份证照片。罗森解决了这一问题，并使得Photomat在日本迅速风靡。不过后来随着竞争对手的出现，该业务的利润急剧下滑，1960年罗森关闭了Photomat业务，开始向新领域发展。

朝鲜战争期间，美国在东亚的军事活动让日本受益匪浅。美国以东京为基地，其庞大的物资和人力需求为日本经济注入了活力，结果间接造成了日本经济的飞跃，日本开始出现一大批富裕起来的商人。1956年，罗森决定向日本进口一批“奢侈品”，经过思考之后，他决定进口投币式娱乐设备。罗森在美国以低价购买那些因为法律限制而积压在仓库中的老虎机，然后高价转卖到日本。几年的Photomat业务让罗森结识了很多连锁电影院，这使得他可以将很多街机摆放到电影院的休息室里。正当Namco的中村社长仍在东京百货店楼顶经营投币式木马的时候，日本的每一座城市里都已经有了罗森的街机。当时罗森最大的竞争对手就是Service Games，那时候这家公司已经开始以“SEGA”的商标生产点唱机。1964年，市面上出现越来越多的竞争对手。为了集中资源，罗森准备与Taito和Service Games合并，结果Taito的Michael Kogan拒绝罗森的提议，于是Rosen Entertainment与Service Games合并，成立了Sega Enterprises，罗森成为新公司的总裁兼CEO，世嘉的历史又翻过了新的一页。

高科技游戏机 Nine-tendo

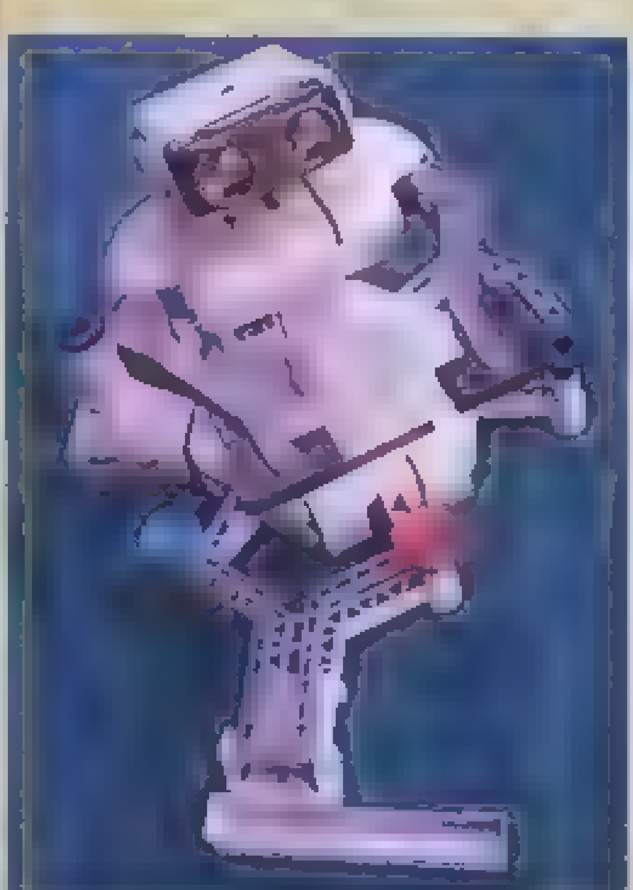


■NES，Nintendo Entertainment System（任天堂娱乐系统）的简称，即FC的美版。

1985年冬，Digital Pictures的创始人Tom Zito准备回纽约的父母家中过圣诞。为了给父亲买几盘录像带，他走进了32号大街的一家摄影器材店。刚进店门他看见商店的一个角落里围满了小孩，Zito走进一看，发现柜台里放着一台白色的方形游戏机。售货员告诉他，这是日本一家叫做任天堂的公司生产的新型游戏机，名字叫“NES”。

在美国主流社会毫不知情的情况下，任天堂的游戏旋风正悄悄抵达美洲大陆。

“任天堂（Nintendo）”这个名字对于美国人来说是完全陌生的，为了开拓美国市场，任天堂曾准备与雅达利合作，结果却因为《大金刚》的版权纠纷闹得不欢而散。任天堂于是决定自己开拓美国市场。1985年圣诞期间，任天堂在纽约进行NES的试销，通过对零售商“包退包换”的承诺，NES仅在纽约就卖了10万部，次年美国已经有190万个家庭购买了NES。为了正确制订1986年底的发售计划，美国任天堂总裁荒川实组织了一次叫做“北极投票”的市场调查活动。结果显示，NES取代了泰迪熊、芭比娃娃等传统玩具，成为儿童最期待的圣诞礼物。





▲ROB，即Robotic Operating Buddy（机器人模拟操作器），是豪华版NES的赠品。简单的说 这是一款做成机器人形状的手柄。

任天堂对于这一调查结果非常满意，并且充满信心地准备向全国报道这一调查结果。任天堂公关部制作了一段有关调查结果的电视新闻，并将其发往全国各地的电视台。很多家电视台都对这则消息进行了报道，包括著名的哥伦比亚广播公司二台（WABC-TV）。令人尴尬的是，虽然很多儿童都知道了NES，在成年人眼中，这款来自日本的游戏机依然是非常陌生的产品。WABC-TV的王牌栏目主持人Ernie Anastos和Roz Abrams在《目击新闻》中对NES进行了报道，显然他们对于NES一无所知，甚至不知道“Nintendo”这个来自日文的单词应该如何发音。节目一开始先是播放了任天堂做好的关于调查结果的新闻报道，播放结束后，Anastos装成对任天堂非常了解的样子评论说：“Nine-tendo是一部高科技视频娱乐系统。”一旁的Roz Abrams对此表示赞同，“我想这是Nine-tendo的一部分，”他指着一旁的ROB控制器说，“让我们看看按这个键会怎样？”他按了一下机器人背部的电源开关，机器人的手臂缓缓地向右转动了一下。Roz觉得他已经知道这款新玩具是干什么用的了，“这是一部游戏机，又是一部电脑，它什么都是，什么都能做，如果连这些东西你也有的话……”

“它会帮你端一杯水，或者一杯牛奶，或者随便什么其他东西。因此它真的很受欢迎。”一旁的Anastos恍然大悟地说。

WABC-TV闹出的笑话充分暴露了任天堂品牌认知度的局限性，而这对于一家公司的长期发展是非常不利的。为了提高在美国主流社会的认知度，任天堂斥巨资邀请了3家顶尖公关公司负责广告宣传。其中伟达（Hill & Knowlton）公关顾问公司更是当时全球最大的公关公司，其后更是因为在海湾战争期间为科威特出谋划策而声名大躁。



■NES在美国推出了很多 [illegible]

NES在美国如日中天时正值美国人对日本的经济入侵极度敏感之时，伟达公关要解决的问题有两个：其一，美国人基本没听过任天堂的名字；其二，任天堂是日本企业。基于此，伟达公关决定利用NES在儿童中的较高声誉将任天堂打造成亲切可爱的品牌形象，并通过打造马里奥等角色形象以及亲子同欢的广告主题拉近任天堂与家长们的距离。到1987年，任天堂在美国的主机及游戏年销售额已经达到了7.5亿美元，到1988年更是翻倍到17亿美元。巨额的利润让任天堂可以进行大规模的广告宣传活动，不仅其电视广告、平面广告、电台广告等覆盖了生活的方方面面，任天堂的官方杂志《Nintendo Power》的发行量也超过了100万本。到1990年，仅任天堂的销售额就构成了日美贸易逆差的十分之一。

www.plumbook.cn

国王、王后与5位王子

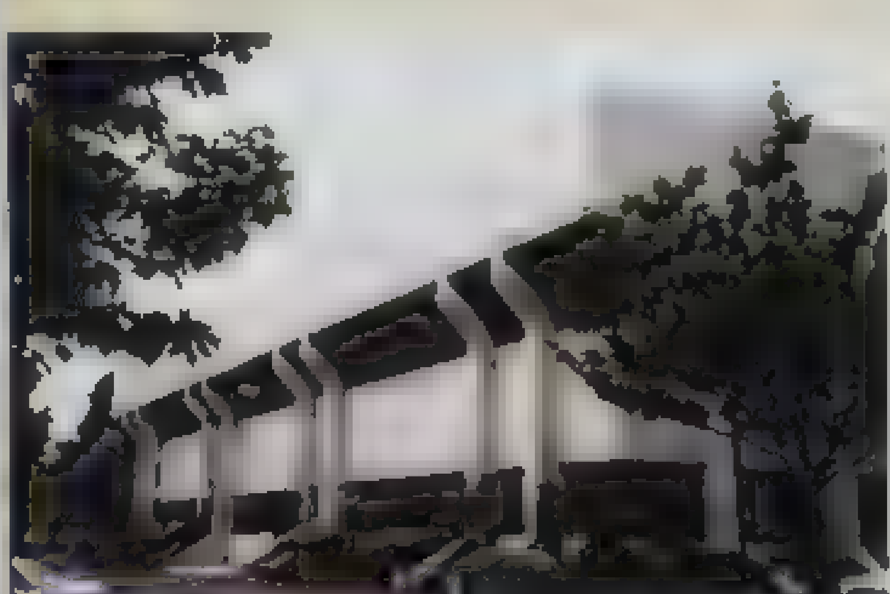

▲雅达利总部。

在1970年代，雅达利可以说是硅谷暴发户型企业的典型代表。自从创始人诺兰·巴什内尔在街机游戏《PONG》上捞了第一桶金，雅达利的业务发展逐渐走上了轨道。公司业绩不断提升，需要的人手也越来越多。巴什内尔启用了很多他认识和信任的人。雅达利的巨大成功超乎巴什内尔的想象，然而此时的他却犯了与不少古代君王同样的毛病：可以共患难，不能同富贵。

开国功臣泰德·德布尼（Ted Dabney）成了雅达利王朝的第一个牺牲者。德布尼是巴什内尔多年的至交，也是雅达利的创始人之一。然而巴什内尔却对其"杯酒释兵权"。巴什内尔提出的理由是德布尼仍然保留手工作坊型企业的思想，无法跟上国际型大企业的发展，将会拖雅达利的后腿。最初德布尼拒绝离开雅达利，并与巴什内尔正面冲突，双方在法庭上互相指控，闹得不可开交。最后德布尼获得了利润丰厚的街机厅业务的经营权，并且获得了公司的部分股权。几年后，德布尼卖掉了手头上的股份，获得了不少好处。为开办雅达利投入了250美元的德布尼短短几年间成了百万富翁，然而与其后雅达利每年数十亿美元的营业额相比，他的所得只不过是沧海一粟。



"请"走了德布尼后，巴什内尔请来了一批年轻的管理人员作为自己的心腹，他们被称为雅达利的"国王、王后与5位王子"。


▲这家迅速崛起的公司内部充满着令人胆寒的明争暗斗。

这群掌管雅达利的年轻人分别是：掌管研发中心的艾尔·艾尔康（Al Alcorn）、掌管生产部的吉尔·威廉姆斯（Gil Williams）、后来成为工程部副总裁的史蒂夫·布里斯托（Steve Bristow）、后来成为雅达利和Kee Games总裁的巴什内尔的邻居乔伊·基南（Joe Keenan）、首席财务官比尔·怀特（Bill White）、销售部副总裁基因·李布金（Gene Lipkin）。在巴什内尔的团队中，只有李布金是曾经有过街机业务管理经验的。在加入雅达利之前，他曾经在佛罗里达州的一家游戏生产商工作。这家公司是一位富商开给自己残疾的儿子玩的，原本就没有打算赚钱，不过在李布金的打理下生意也是相当红火。

巴什内尔非常喜欢享受生活，雅达利庞大的利润让他可以放心沉醉于酒池肉林之中。巴什内尔认为快乐而聪明的经营手段比艰苦的工作更加有效，他希望所有人都认同他的观点。在雅达利总部，每天都能看见歌舞升平的欢乐景象。他们经常泡在温泉浴池中开会，尽情地饮酒狂欢，兴致高时甚至常有人服食迷幻药，在进行项目商讨时总是少不了一群性感的女员工参与。雅达利的董事会议往往更像联谊聚会，而不是商业会议。

"诺兰住在小山顶一个豪华的别墅里，那里有一个大浴池。我们曾经就在浴池里面开会。诺兰一直在说我们将会值多少多少钱。当他需要放在办公室里的文件时，就给办公室打电话，说：'让某某小姐把文件带过来。'那位小姐过来的时候我们还在浴池里，他就让她在开会期间一起到浴池里泡澡。" ——艾尔·艾尔康

就在雅达利在浴池里恣意狂欢时，市面上悄悄出现了大量竞争者。他们模仿雅达利推出了大批相似的产品，雅达利的市场份额逐渐降到30%以下。不过即便在这样的压力之下，雅达利以快乐为本的企业文化依然如故。雅达利的管理人员依然在温暖的浴池里开会。然而意识到公司管理危机的一些高层已经开始另某出路。乔伊·基南率先离开了雅达利，并且挖走了另外两名"王子"：吉尔·威廉姆斯和史蒂夫·布里斯托，而他所成立的Kee Games成了雅达利最重要的竞争对手之一。两家公司开始进行恶性竞争，Kee Games甚至派出布里斯托当商业间谍。

"有一个周末我把车开到了雅达利总部的后门。我的妻子负责与保安聊天，分散他的注意力。我就把那些电路板和设备从窗户里扔出来，然后搬到我的汽车里。" ——史蒂夫·布里斯托

讽刺的是，Kee Games实际上是巴什内尔为自己设下的一个陷阱。根据当时的行规，游戏公司向当地的一个主要分销商提供游戏后，就不能再向该分销商的竞争对手提供游戏。为了扩大其分销网络，巴什内尔就想出了一招借壳生蛋的妙计。他与邻居乔伊·基南商量之下成立了Kee Games，而这家公司虽然挂牌为Kee Games，实际上只是换个牌子销售雅达利的游戏。在模仿之风盛行的当时，分销商也很难分辨那些游戏是否出自同一家公司。巴什内尔却万万意料不到，自己颇为得意的一帮心腹们早已各怀鬼胎。乔伊·基南打通了与分销商们的关系后开始策划将Kee Games据为己有，并且说服了威廉姆斯和布里斯托作为其商业间谍。直到布里斯托窃取雅达利机密的事件曝光之后，巴什内尔仍然不能相信自己一直以来推心置腹的几位下属居然一直都在合伙盘算着将他置于死地。


▲酒、女人和温泉浴都是巴什内尔的最爱。

《俄罗斯方块》与世界第一大骗子

2003年美国在线英国分公司发动网民们评选出了一个全球大骗子排行榜，结果镜报报业集团（Mirror Group Newspapers）的老总罗伯特·麦克斯韦（Robert Maxwell）以56%的得票率当选世界第一大骗子。1980年代麦克斯韦在英国建立了一个庞大的媒体帝国，拥有两家大型传媒集团和400多家私营公司，几乎达到了可一手遮天的地步。然而这位被称为"以色列超级间谍"的大骗子也并非一世精明，在《俄罗斯方块》的版权案中他就当了一回受骗者。

1923年6月10日，捷克斯洛伐克某贫穷的犹太农户诞下了第7个孩子，他就是罗伯特·麦克斯韦。1938年德国入侵捷克，参加卫国战争的麦克斯韦不幸被捕。当麦克斯韦从德军逃离回国后，他的父母已经死于战乱。其后麦克斯韦加入了英军，不久就获得了大英英勇勋章，并被提拔为上尉。1964到1970年间，麦克斯韦成为英国工党的下议院议员，并成立了一家叫做Pergamon Press的出版公司。1970年代麦克斯韦将初出茅庐的大英出版公司发展成为规模庞大的大英出版及通信公司。1980年代初，麦克斯韦收购了极具影响力的镜报报业集团，并且以极快的速度设立子公司。Mirrorsoft就是这段时期内成立的镜报集团子公司之一。


▲1980年代，在政界和媒体间左右逢源的麦克斯韦是几乎可一手遮天的风云人物。

1986年7月，英国人罗伯特·斯坦恩（Robert Stein）发现了俄罗斯人瓦丁·格拉西莫夫（Vadim Gerasimov）设计的PC游戏《俄罗斯方块》，并且在没有取得版权的情况下将该作卖给了Mirrorsoft和美国的Spectrum Holobyte。很快Mirrorsoft就通过镜报集团庞大的发行网络将《俄罗斯方块》发行到整个欧洲，1988年7月，Mirrorsoft将《俄罗斯方块》在日本和北美的发行权卖给了雅达利，同时Spectrum则将该作的日本发行权卖给了BPS公司，

www.plumbook.cn



同一个地区居然同时出现两个版本《俄罗斯方块》，官司纠纷在所难免。同一时期，任天堂的荒川实认为《俄罗斯方块》非常适合做成GB游戏，调查之下，他发现原来目前市面上所有版本的游戏都没有获得过原作者的正式授权。此事披露之后，荒川实、斯坦恩、麦克斯韦三路人马同时赶往莫斯科，希望能够率先获得原作者的授权。

这次谈判的结果是斯坦恩获得了街机版版权，任天堂获得了家用机和掌机版版权，而Mirrorsoft一无所获。1989年3月22日，经过多次谈判后任天堂终于获得了授权协议，当晚就在莫斯科酒店里举办了庆功宴。同时霍华德·林肯向雅达利和Mirrosoft下达最后通牒，责令其立刻将家用机版《俄罗斯方块》撤下货架。早已习惯于威胁别人的麦克斯韦感觉受到了奇耻大辱，于是准备利用其在政界的关系一雪前耻。他联系了前苏联政府对原版权持有者前苏联的ELORG公司进行干预，戈尔巴乔夫亲自向麦克斯韦保证：“以后不用担心日本公司的问题”。有了政府的撑腰，1989年4月13日，雅达利旗下的Tengen公司开始对任天堂提出起诉。然而任天堂对于版权问题处理得干净利落，所有版权协议均有理有据。另一方面，麦克斯韦经营的多家公司财务问题相继暴露，使其无暇顾及这场在美国的官司。最终法官宣判Tengen败诉，责令其立即将全部《俄罗斯方块》撤下货架。同一年，任天堂的NES版《俄罗斯方块》在美国卖出了300多套，GB版最终销量逾千万套。

与《俄罗斯方块》版权失之交臂的同时，麦克斯韦将其两大集团公司数亿美元资本转移到其私人企业的计划逐渐暴露。1991年11月，麦克斯韦乘坐豪华游轮出游，结果神秘失踪。后来人们在大西洋东北部加纳利群岛附近的海水中找到了他的尸体。根据后来FBI的调查报告显示，从1985年开始，麦克斯韦就已经是以色列情报机关摩萨德的秘密间谍。麦克斯韦的死因据说是因为向摩萨德勒索数亿美元而遭到灭口。

当时麦克斯韦已经可以自由出入于白宫和克里姆林宫，并自由游走于欧洲的权力走廊。他对前苏联的很多机密了如指掌，并协助摩萨德向42个国家安插了情报监听软件，他甚至成功地将监听软件卖给了美国核弹防卫系统。当麦克斯韦经营的企业出现财务问题时，他需要来自政府的大笔资金支持。克格勃主席弗拉基米尔·克留奇科夫曾经在克里姆林宫秘密接见麦克斯韦，希望其能够帮助他推翻戈尔巴乔夫的统治。以色列知道该计划后大为紧张，宣称绝不会惹火上身。麦克斯韦于是提出，除非以色列给他几亿美元帮忙度过难关，否则将会把摩萨德的全部秘密公诸于众。1991年11月，摩萨德表面上答应了麦克斯韦的要求，将其骗到了加纳利群岛。等待他的是4位受过特殊训练的顶级杀手……



▲当时媒体描述麦克斯韦金融诈骗



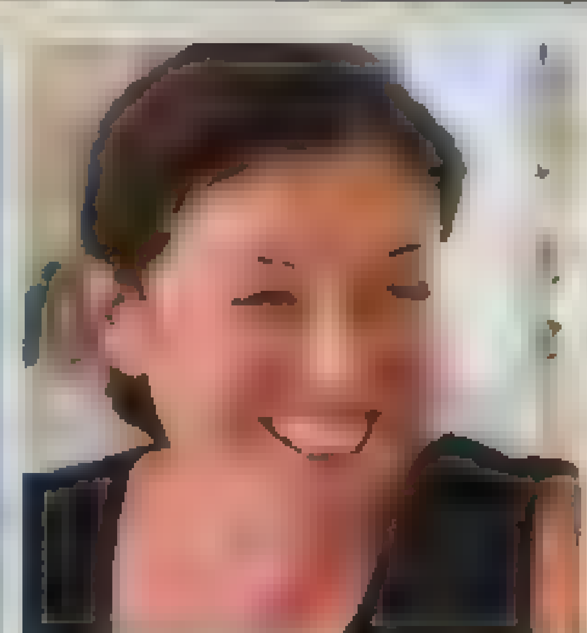
▲摩萨德的标志。

山内溥的家庭纷争





◀山内溥的女婿荒川实 美国任天堂的开拓者。



▲山内溥的女儿山内洋子。

2002年1月7日，在美国任天堂位于华盛顿州雷蒙德市的总部里，荒川实正在为第二天正式宣布辞职作最后的准备。为任天堂打拼了二十多年，这位55岁的总裁想要过一些简单而平淡的生活。荒川实是一个内向而低调的人，很少接受媒体的采访。这种内向的性格奠定了美国任天堂的处世风格。

2002年1月8日，荒川实的辞职声明让业界为之震动。在此之前多数人都认为荒川实将会成为山内溥的接班人，甚至山内溥也曾暗示传位给荒川实的可能。对于荒川实的辞职，业内有很多种说法，不过有一点是很少为人所提及的，那就是山内洋子——山内溥的女儿、荒川实的妻子。洋子讨厌他的父亲，不想回日本居住。

1947年荒川实出生于京都一个富裕的家庭里，他的父亲经营着一家纺织公司，员工多达一千多人。这家“荒川纺织”的业务主要是从国外进口高级丝绸及棉毛，然后转卖给全球的服装公司。荒川实的母亲美智是一位非常传统的日本女子，平常总是穿着和服。美智一家也算是日本的贵族，在公元8世纪时，她的祖先曾是日本的皇帝。荒川实的父母结婚时，两家控制的地产总面积达到了京都的五分之一。

荒川实的父亲非常疼爱他的三个孩子，对他们有很高的期望。他把家族生意交给了大儿子，女儿则嫁给了一位机械学教授。至于荒川实，他的父母对他没有什么要求，只是让他做任何自己想做的事。1964年，荒川实进入了京都大学。由于对自己的未来没有方向感，最初几个学期他所选的都是综合课，最后不得不做出决定时，他勉为其难地选了土木工程系。大学毕业后，荒川实决定闯荡世界，于是他来到了美国。最初的一段时间里他自己开车周游美国各州，深入了解了美国的风土人情。后来他到了麻省，并决定在MIT继续其土木工程专业的学业。

从MIT毕业后，荒川实回到日本与家人共度圣诞。在日本停留没几天他就找到了一份工作，他所在的那家公司在全球各地都有饭店和写字楼。一天晚上，荒川实陪伴父母参加一场舞会时遇见了山内洋子。山内洋子是一位贤惠又充满智慧的现代女性，荒川实立刻就对她产生了好感。山内洋子与父亲的关系非常糟糕。山内溥



▲山内溥的坏脾气在业内是出了名的。

www.plumbook.cn

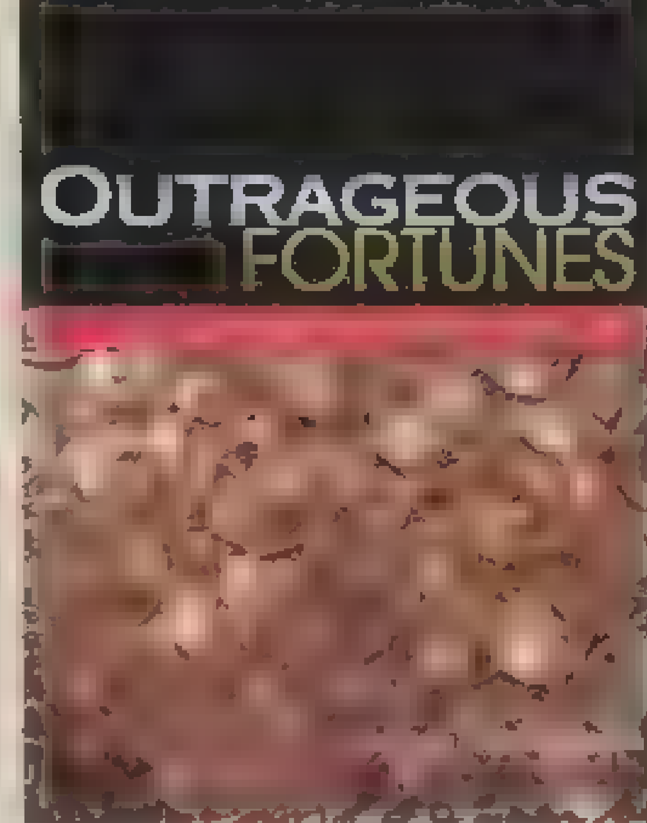
的个性顽固而暴躁，并且总是一心扑在工作上，很少关心家人，并且总是在一天忙碌的工作后，在家人面前发泄自己的愤怒。为此，山内洋子曾经发誓绝对不会嫁给父亲那样的工作狂。然而生活往往总是充满讽刺。荒川实与山内洋子结婚后就把多数时间放在了工作上，很少与妻子和女儿聚在一起，这让洋子想起了她的父亲。后来洋子终于无法容忍，向荒川实提出离婚。荒川实这才意识到忽略了自己的家庭，于是在1977年他决定携家人搬到加拿大的范库弗市。

1980年初，洋子父母的到访改变了荒川实和洋子的命运。山内溥提议让荒川实为任天堂开拓美国市场，并让他担当美国分公司的总裁。洋子当即拒绝了父亲的的提议，她担心父亲将自己的坏毛病传给她的丈夫。然而荒川实却非常乐意接受这个极具挑战性的任务，最终洋子还是拗不过两个工作狂。几个月后荒川实带着妻子和女儿回到了美国，并一手组建了任天堂美国分公司。


▲雅达利是美国任天堂发展初期的研究对象。

霍华德·林肯这样评价荒川实对于游戏业的贡献："荒川实的很多行为已经成为业界的标准，当今互动娱乐产业的空前规模很大程度上都要归功于他。"荒川实最重要的贡献在于他那勇往直前的精神，即便目标遥不可及，他仍然会一如既往地前进。1985年Game & Watch系列产品的销路已经基本断绝，街机业务也是毫无起色，美国任天堂面临生死存亡的关键时刻。就在此时，荒川实从日本引进了FC，并且在游戏机市场哀鸿遍野的情况下成功打开了销路。荒川实在美国开拓游戏市场时经常以雅达利为研究对象，他曾经与霍华德前往雅达利的停车场考察，发现那里停满了宝马，他惊叹于那些30出头的年轻人居然能够积累到那么庞大的财富。经过多年的观察，荒川实对于雅达利的经营优势与劣势了如指掌，NES在美国的成功可以说是偶然之中的必然。

■BBC的《横财》栏目是专门讲述知名企业发家史黑幕的电视节目。



在山内溥所有的继任候选人中，荒川实是最有资格、也是功绩最为显赫的。然而在其经营美国任天堂的二十几年时间里，荒川实与山内溥经营理念上的差异也非常明显地暴露出来。2004年4月BBC的"Outrageous Fortunes（横财）"栏目揭开了任天堂的发家史秘密。"横财"栏目一向都是讲述各知名企业发展的阴暗面，而这期节目则是通过对荒川实和霍华德的采访，披露了山内溥冷酷无情的商业手段。在采访中，BBC的记者问荒川实为何山内溥将社长的位子交给岩田聪而不是他。据荒川实与山内洋子透露，当时山内溥曾经因为经营态度问题多次与荒川实闹翻，山内溥希望荒川实能够向他一样冷酷无情，这样才肯把社长的位子交给他。最后由于洋子对于父亲的反感，以及荒川实本人的原则，荒川实决定完全退出任天堂。据BBC报道，在制作这次节目之前，任天堂曾试图阻止记者采访荒川实。结果原本不打算接受采访的荒川实反而决定将真相公诸于世。

离开任天堂后，荒川实与妻子搬到了夏威夷的毛伊岛，他把多数时间都用来装点那幢漂亮的新房。而洋子也终于可以过上向往已久的生活。不过自从BBC事件后，山内溥基本上与他们断绝了关系。山内溥曾经郑重地告诉荒川实说，除非有生意上的事，否则绝对不会去夏威夷看望他们。


▲位于夏威夷毛伊岛的荒川实新家。

PS2缺货与伊拉克阴谋

2000年9月中旬，PS2在美国发售前一个月，有关PS2将会严重缺货的消息满天飞。有消息说索尼只为美国提供了30到50万部PS2，索尼将可能只提供给零售商原定计划一半的PS2，或者干脆将PS2的发售时间延后。为了求证PS2的缺货情况，《今日美国》的记者采访了美国两家顶级电子游戏连锁店的管理人员，然而他们甚至根本没有听说过PS2的缺货消息，尽管如此他们对于PS2可能出现的缺货情况显然十分紧张。

记者：你是怎么看待PS2的缺货情况的？

某未透露姓名的连锁店高级经理：嗯，你知道，对于一款这么重要的产品来说，100万部确实远远不够。不过我们会尽量满足消费者需求的。

记者：听说只有30万部啊？我有线报说索尼首发时只会提供30到50万部。

经理：三 十 万 部？我从来没有听过啊！你是从哪听来的？你的情报可靠吗？真是这样的吗？……



游戏机不止是拿来玩的
当武器也是一个不错的选择！

2000年9月20日，SCEA总裁平井一夫召开了一场新闻发布会。在此次会议上，平井一夫宣布由于日本方面严重缺货，美国的PS2首发数量将会从100万部减少到50万部，发售时间依然是10月26日，其后会以每周10万部的速度追加供货。索尼的缺货声明发表之后，业内一时之间出现了多个版本的传闻。有人说索尼是要减少出货量以提升玩家们对PS2的关注程度，因为PS2初期缺乏大作；有人说美版PS2所采用的Graphics Synthesizer芯片比日本版小，因为索尼改进了生产工艺，为美版PS2设计了更小的芯片，从而导致这些小型芯片的供货不足。

不管缺货的真正原因是什么，造成的结果就是零售商们接到的玩家们的预定量达到了出货量的两倍。当零售商们最后获知PS2供货不足时，诸如EB Games、Babbages等大型连锁店的经理们只有不停向玩家们道歉，因为他们一个多月前预订的PS2在发售当天可能拿不到了。于是有关热心玩家们纷纷在商店门口搭帐篷通宵等待PS2首发的报道不绝于耳。

最让人始料未及的购买者却是来自伊拉克。不断有报道说伊拉克领袖萨达姆·侯赛因在世界各地秘密收购PS2。由于在此之前日本政府曾经明令禁止向国外出口PS2，一些嗅觉灵敏的分析家开始猜测萨达姆可能要用PS2来开发导弹制导用超级电脑。这起事件引起了美国国防部的高度紧张。中情局在经过调查后确认伊拉克在3个月时间内确实购买了大批PS2。据"消息灵通人士"说，结合12到15部PS2就可以具有超级电脑的运算能力，可以进行导弹制导和控制无人驾驶飞机。

不过也有人认为用"PS2可以进行导弹制导"简直是索尼为了夸大PS2性能而顺水推舟制造出来的谎言，在NBC的夜间新闻栏目中，斯蒂芬·肯特认为，与其说是用PS2当军事武器，倒不如说是萨达姆的侄子想要个意外的礼物。萨达姆大量购入PS2的消息传出后，一些媒体捕风捉影地猜测说，当前市面上PS2的严重缺货情况，是因为多数PS2已经流落到伊拉克军营中。实际上当时PS2严重的缺货情况让萨达姆也很难买到，当时有报道说，萨达姆由于无法买到足够的PS2，后来只能买了一批PSone凑数。

萨达姆购买PS2到底意欲何为？这一点没人知道。根据计算机武器专家武德沃表示，PS2的一些芯片确实可以用来作为军事目的。而且由于PS2属于娱乐产品，因此不在禁运之列，用PS2来设计武器也可以说是合情合理。不过武德沃认为如果萨达姆真的要用游戏机搭建计算机网络，那么世嘉DC会是更好的选择，因为DC已经有现成的网络设备可以使用。

www.plumbook.cn

游戏立方 GAME

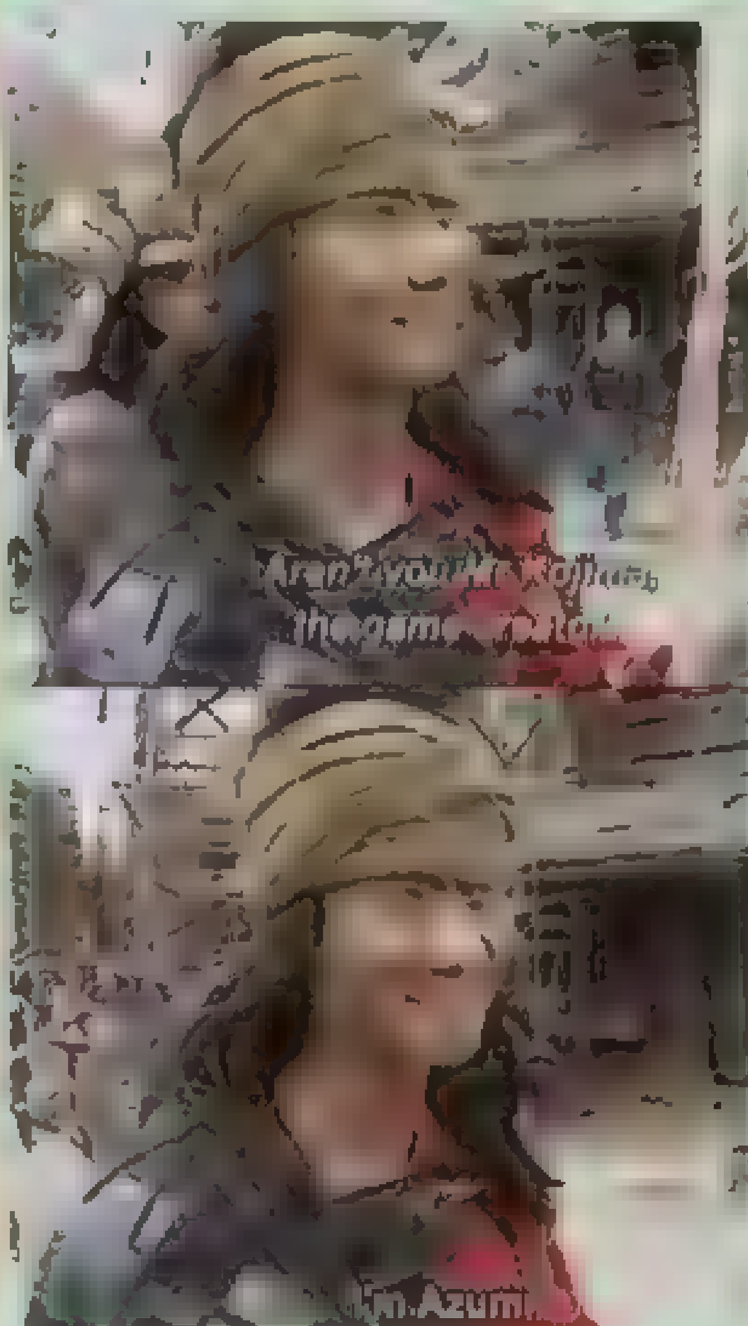
VOL. 栏目主持：多边形

说起来这是在2005年制作的第一个"立方"，融合大家的意见和需要将成为栏目新年的新目标。除了共享区和小卖部两道招牌菜外，卡伦的传说专页"传说无限"已是三度出击，传说迷们请多支持。秘密花园的主人SOUL这次带来的主题是同人与COSPLAY，SOUL的美学应该会给大家带来视觉享受。下期就是大家期待已久的春节合刊了，游戏立方自然也会为各位准备不少好料，请别错过哦！

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

【GOUKI 提供】我是安云，不是小岛秀夫



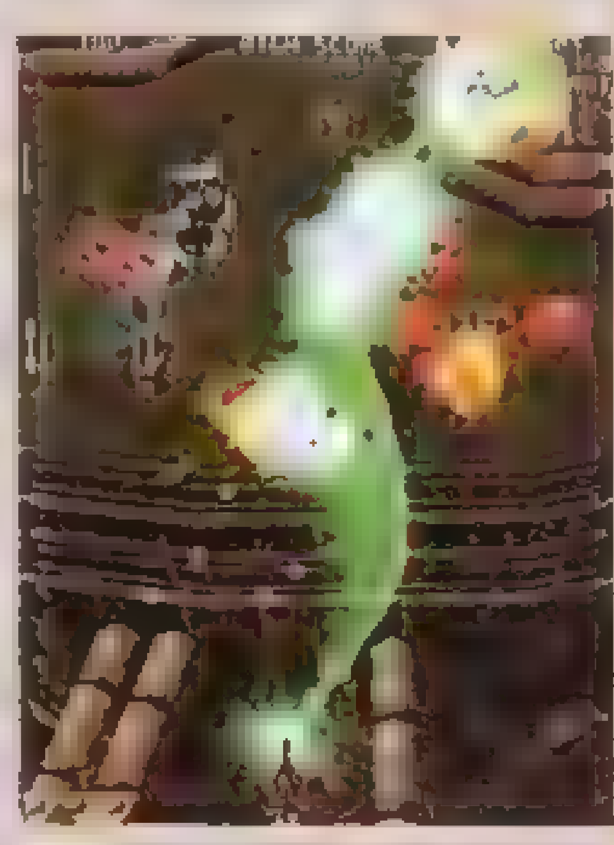
但凡大明星，基本上都有些"BLACK HISTORY"，比如星爷的"宋兵乙"等。像这样的科班出身的参演小角色，我们称之为"跑龙套的"，而对于那些完全非娱乐圈的人的参演，我们则一般称之为"友情演出"……上户彩的《百人斩少女》不知道大家都看了没有，这部由北村龙平导演的电影还是挺值得一看的。而北村龙平的好友小岛秀夫就在电影里面担任了一个"杂兵"的角色，不过，如果不是因为DVD花絮内容，还真不知道这部电影里有小岛秀夫呢！当记者上前问小岛秀夫："你就是那个游戏制作人小岛秀夫吗？"小岛先生居然回答："我是安云，不是小岛秀夫。"(安云即上户彩在电影里的角色)这……莫非小岛秀夫先生对主角的位置虎视眈眈已经很久了？

【SOUL 提供】全新基板上的超级旧游戏



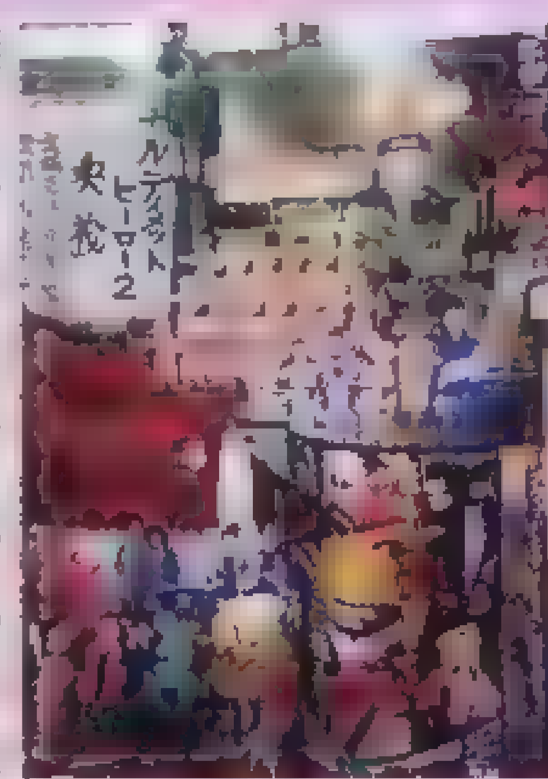
于1990年推出的《雷电》可算是街机上的经典射击游戏，当年还获得了日本街机业的大奖"第四回GAMEST大赏"的第二名。小时候常"混"街机厅的玩家应该记忆犹新吧？

现在，为了配合Taito的新街机基板Type X推出，原《雷电》开发商Seibu Kaihatsu又将推出系列正统第三作《雷电Ⅲ》。说起来，在日本街机业逐渐转型的今天，还能看到一款这么正统的纵版射击游戏倒也是难得。摇杆+射击键+炸弹键，游戏的基本系统和以往几乎没有变化，相信厂商主要还是为了显示新基板的机能同时唤起玩家的怀旧情绪吧。不过《雷电Ⅲ》还是有一个蛮有意思的新系统，叫做"Flash Shot System"(秒杀？)，玩家越早击毁画面上所出现的敌人，所得的分数就越高，呵呵，是不是听起来就有一种跃跃欲试的感觉呢？《雷电Ⅲ》将于2005年春推出，喜欢超正统纵版射击游戏的玩家可以留意一下。



▲《雷电Ⅲ》"味道"很纯正的样子，你可以形容它"正点"。(笑)

【猫太 提供】《火影》店铺宣传赛



▲最优秀店铺　大阪府的ニシダヤ上新庄店。



▲究极英雄奖　兵库县ニシダヤ西神户店。

《火影忍者　究极的英雄2》相信是今年最受欢迎的动漫改编游戏之一。除了拥有大量豪华的登场角色外，游戏的系统也制作得十分完善。充分发挥每个角色特有的忍术特点，让玩家在对战中时刻充满紧张刺激的气氛。也正因如此，本作的销量十分不错，在发售后的第一周就达到了22万套。Bandai为了店铺方面的宣传，举办了一次"《火影忍者　究极的英雄2》展览比赛"。

比赛的内容包括了店铺对本作的重视程度、相关的摆设、人性化的装饰和试玩等。售卖的店铺在提交申请后，Bandai方面将派出专人到店铺巡察。然后对店铺的相关展览进行拍摄，最后进行评分。到2004年12月1日截止日期为止，已经有217家店铺参加了该比赛，可以看出本作具有绝大的人气。最后的比赛结果是由"大阪府的ニシダヤ上新庄店"获得了最优秀店铺奖，因为该店摆设了大量的装饰品，让人进入后有置身于游戏中一样。而且还有不少相关周边贩卖。下面把获奖的店铺给大家欣赏一下吧！



▲优秀店铺：三重县マジカルガーデン白扬大山田店。

【纱迦 提供】《龙珠Z 武道会3》公布预约特典

《龙珠Z 武道会3》的欧版早已发售，日版定于2005年2月推出。由于特殊国情，很多玩家已经玩过了这个游戏的欧版，不过这次日版的预约特典相当吸引人，是一个"龙珠雷达"造型的手机吊饰！



说起来上一代的预约特典也相当独特，是一个战斗力侦测仪造型的手机吊饰，本作则更加标新立异，请出了原作中更具代表性的龙珠雷达。游戏预定2005年2月10日发售，定价6800日元。感兴趣的读者可以留意一下。

【阿修罗 提供】NDS的数字化成就？

在由日本财团法人数字产品协会与经济产业省共同协办的第19届数字产品大奖赛中，NDS的无线通信系统获得了经济产业大臣赏(服务・系统创造部门)。NDS使用了IEEE802.11规格并以任天堂独有的协议进行了改进，这种无线通信方式令NDS实现了没有通信线也能够与其他玩家通信对战的构想，还能够通过无线下载令其他玩家玩到游戏的体验版，进而实现一卡多人游戏，甚至能够通过热点连接国际互联网。这种通信方式将令未来的掌机游戏发生重大的变化！

©2005 MOSS LTD ALL RIGHTS RESERVED. ©SEIBU KAIHATU INC.
©2005 Dimps Corporation All Rights Reserved ©バードスタジオ　集英社・東映アニメーション ©BANDAI 2005



Q 胜哥你好，请教两个问题：①PStwo和PS2的性能一样吗？是不是只是外形上有区别。②PS3和Xbox2大概会在什么时候推出呢？③我非常喜欢Q版小编形象，我能不能购买全部的Q版小编随意贴啊？谢谢，祝胜哥和各位小编身体健康，祝杂志越办越好！【上海 马良华】

A 胜负师 ①这个问题我推荐你看一下UCG的第116期（2004年12A），在新闻栏目中有比较详细的上手报告。另外，我在这里就简单提一下重点。PStwo体积只有PS2的23%，其开盖方式向PS主机回归，但性能和价格与PS2并没有什么差别，而且PStwo内置网卡也在实质上形成了降价。如果说PStwo有什么缺点的话，就是暂时不对应AR2等金手指系统，不过你若并不热衷于游戏的修改，那这一点就可以完全无视了。②据SONY官方发言人称，PS3主机将于今年5月举办的美国E3展上发表，具体发售日也可能会在展会上公布。而微软方面尚无可靠消息，但相信在PS3公布之后，另外两家硬件大厂一定会做出回应，很可能都会在2005年相继公布下一代主机的很多细节。关心"后PS2时代"商战的朋友们可以好好关注一下今年的E3大展。③Q版小编形象随意贴的制作数量有限，所以只用来做奖品放送给支持我们的热心读者，或作为礼品送给邮购小神游SP的玩家，暂时不提供邮购，所以只能说声对不起了。如果您想得到这些可爱有趣的随意贴，还请多支持我们，多给杂志提出宝贵意见。

Q 元旦购入PSP，太心，看了很多介绍，还是有个问题不太明白：听别人说PSP第一次充电要10小时，是真的吗？由于刚买回来太兴奋，看见显示100%电量就拿出去炫耀了。(-_-b)请问这样会对机子有什么坏处吗？对寿命有什么影响？【Winnercat】

A SOUL 很多平常用的锂电池（比如手机电池）一般都要求在第一次使用时充电超过10小时，以此来最大化电池的使用效能和寿命。但对于PSP而言，充电完成以后，PSP就会自动停止充电，因此根本就没有让玩家充电10小时的机会，事实上第一次充电若干小时的说法对于PSP来并不适用。所以还请放心，这样对PSP的寿命不会有什么影响。

Q 尊敬的胜负师大人，你好，我诚恳的希望您在百忙之中能回答我的一个问题：我正在玩PS2版的《仙乐传说》，我现在玩到要触发光之鸟的事件，我到了那棵被群山环绕的枯树时不能触发剧情，我现在已经有了那个触发光之鸟的果实，但是我发现在菜单栏重要道具那一项里用作在暗之神殿照明的蓝色火烛是绿色的，而其他的都是白色的，可是我已经打败了暗之精灵，这是为什么啊？（由于我不懂日文，所以只能用中文描述，还请胜负师大人谅解！）【Email问题】

A 邪魔天使 （胜负师：有请"仙乐通"邪魔殿下）光之鸟アスカ是固定情节，必须达成一定条件才能触发，首先是在ノヴァの笼车的主人那里得到种子，然后收齐其他所有精灵，还要有ミトス的笛子，在打败暗之精灵后就可以去那个被山围起来的地方找光之鸟了。至于道具名呈绿色只是表明那是你新拿到的道具，没有什么特殊的意义，你看看自己是不是符合我上面说的这些条件就行了。

Q 我在打《波斯王子：武者之心》时，当打过红衣女子凯莉纳后王子应该离开时之岛，并被达哈卡追杀，之后来到一个新的区域。可是当我战胜凯莉纳后，不知道为什么却回到了一开始的地方。希望小编能够帮我解答一下。多谢了！【天津 sungreat】

A 阿道 正常情况下，第1次与凯莉纳决斗后，达哈卡会追杀玩家。然后玩家不断逃离，最后会来到一个三角和中央部分为高台，四周墙壁有壁画文字的房间。在该房间内会触发剧情，王子了解到只要找到砂之魂的面具然后返回过去救被达哈卡杀害的自己（就是被达哈卡干掉的那个沙魂），就能拥有第2次机会。然后在该房间中，王子需要从大厅的三处高台和上方的出口折返3次，每次可以达到其中的一个高台上，将高台上的石碑拉出就可以解开其中一处机关。一共重复3次后，就能从中央升起的高台处离开该房间。PS2版的第一批碟是许多BUG都未扫除的测试版本，所以不排除出现BUG的可能性。

Q 胜哥你好！在下是一名西安的玩家，我有两个问题是关于最近出的超薄PS2的，它与原来的PS2 50000型系列从整体性能上看，哪一种更优越？另外，它的体积这么小，会不会影响到散热的效果？【西安 张楠】

A 阿道 第一个问题上面提到过了，如果你现在还没有PS2、那我个人推荐购入小PS2、小巧的外形就很吸引人，功能上又与普通PS2没什么差别。至于散热问题，倒是不用太担心。如果连散热都解决不了，SONY是不会让这个产品出现在市场上的。从实际的使用来看，小PS2的发热量不低，但只要不是摆在狭窄拥挤的地方，那应该是没多大影响的，我试过连续开机10小时，也可以正常工作。当然，胜负师只是为了赶制攻略，各位玩家可别玩得忘乎所以了，千万要注意休息哦！

Q 多边形：你好，我有几个关于《MGS3》的问题想问你：①给Snake呼叫密码的士兵Johnny是谁的手下啊？②左轮到底是哪3方面的间谍啊？（左轮充分证明了"三岁看老"的古话，果然有当间谍的天赋）他在结尾电话中的"戴维·克罗科特"是什么啊？总局长是谁啊，游戏里有交代吗？③THE BOSS的儿子是谁啊，有交代吗？这几个问题，你可要回答啊，杂志上你可打包票了哦！祝工作进步，万事如意！【柳五】

A 多边形 ①Johnny只是一名普通的GRU士兵而已，但是他却是PS《MGS》一代中"著名"的拉肚子小兵的父亲。（小岛的恶搞）②OCELOT是GRU、KGB以及CIA三方面的间谍；戴维·克罗科特在前文提到过，是一种核携带装置的名称；总局长没有交代是谁。③THE BOSS的儿子就是OCELOT，游戏中没有直接说明，但是各种线索串连起来就是这样的结果。希望回答能让你满意。

Q 我已经玩了很久的《高达SEED 无尽的明天》，隐藏人物都打出来了，所有关都S级通过了，每个搭档都是5级以上，可还是有许多的机体没打出来，能不能告诉我全机体出现的条件啊？相信遇见这个问题的不止小弟一个人吧，请一定答复，小弟在这里谢了。【Email问题】

A 隐藏机体的出现条件大体上可分为3种：1.完成吉良和阿斯兰的剧情模式，2.完成所有人的任务模式；3.所有援护人物达到高等级。（至少Lv.10）如此就可以得到大部分的隐藏机体了，不过还有一些取得条件比较特殊，入手方法如下：

机体	入手条件
シグー	完成生存模式。
偵察型ジン	以シグー完成生存模式。
メビウス"核装备"	以メビウス完成生存模式。
バグゥミサイル	以バグゥ完成生存模式。
ゾノ	以グーン完成生存模式。
アサルトシュラウド	以决斗高达完成生存模式。
IWSP	以红色外道高达完成生存模式。
Dフォビドゥン	Seed点数超过5000点。
レイダー制式仕样	奥鲁加 古罗特与萨尼3人等级总和超过Lv 20。
劾专用ジン	取得所有人物。
レッドフレームFU	取得所有其他项目。
プロトライブジン	取得所有其他机体。

Q 胜哥，您好！有两个问题想请教：①请问有没有哪一款数码相机可以与PS2或电视机连接截取游戏时的图片的？②还有没有别的办法可以截取游戏的图片？需要什么设备？价钱是多少？小编们一般用的是什么办法啊？【贵阳 许明晓】

A 胜负师 ①几乎所有的数码相机都可以与PS2或电视机连接，但功能只是用来看照片，（PS2需要装有硬盘）不过都不具备你所说的截图功能。②小编们截图都是将主机与电脑相连，用视频采集卡来截取。视频采集卡有高端、低端之分，比如游戏厂商工作站用的那可都是上万元的尖端产品。不过要是普通家庭使用，那两三百块钱的视频卡应该也能满足需要了，只是显示效果方面通常比不上电视，特别是场景比较阴暗的游戏玩起来会有些不爽。所以如果不是非要截取图片不可，那电视游戏还是在电视上玩比较好吧。



让你体会语言的魅力！

邪魔院

主持人邪魔天使的随笔

時間（じかん）が経（た）つのは早（はや）いですね。（时间过得真快）一转眼又是一年要过去了。到了年末，回想一下这一年中自己到底做了什么，是否浪费了很多时间，下一年将要做什么，这些都是我每年都会想的事情。其实就目前的我而言，最想做的一件事就是把英语重新捡起来。学了这么多年的日语，工作上也会用到日语，有时就难免会忽略了其他的东西。最近与在英国已经待了一年多的同学聊了一下，她告诉我到现在为止她的英语都还是时好时坏，虽然不知道这时好时坏是什么程度，但起码说明了语言这东西果然还是要每天都要锤炼才行。记得以前有同学认为日语里有汉字，所以应该比英语好学就报考了日语系，谁知道一进来就大呼上当。想起来不免有些可笑，我们有时连自己的母语都弄不清楚，就更别说去学一门以前从未说过的语言了，既然选择了就要敢于面对和努力练习。不过求知欲我想每个人都是有的，既然已经看到了一个自己感兴趣的东西，那就最好不要放过它吧。

经典台词

《女神侧身像》果然是一部经典之作，小邪上期随意摘抄了几个人的台词立即就有人响应。其中不乏对小邪我严厉指责的，说在下将苏方大大说成一名杂兵，这个……说实话，小邪在玩的时候一直都没用过他，在我手中真的就是杂兵一个…… (-_-b) 但既然有人提出抗议，小邪我就是要虚心道歉，**誠（まこと）に申（もう）し訳（わけ）ございません。**那么这次再接再厉，还是送上《女神侧身像》中最能体现角色自身性格的一句话，不过这次小邪不会说出哪句是谁说的，大家能猜出来吗？ (^_^)

——**私（わたし）が何（なに）より許（ゆる）せないのは自分自身（じぶんじしん）、自分の心（こころ）。**

——watashi ga naniyori yurusenainowa jibunjishin jibunnokokoro.

——我最不能原谅的，就是我自己，我自己的心！

提示：没有接受最重要的人对自己的思念，那个人就去逝了，胸中抱着无法原谅的罪，现在已登上了通往终末的阶梯。

——**立場（たちば）に縛（しば）られて、私は、何も言（い）えなかった。**

——tachiba ni shibararete watashi wa nani mo ienakatta.

——被立场所束缚，我什么也不能说。

提示：如果诚实一点，那该有多好。"我爱你"，不过是简单的三个字。但还没来得及说出口，怀中人儿的生命已经消失。为什么人总是到了失去的时候，才懂得珍惜呢？

——**夢（ゆめ）を見続（みつづ）けられるなら、私はずっと眠（ねむ）っている方（ほう）を選（えら）ぶ。**

——yume wo mitsudsukerarerunara watashi wa zutto nemutteiruhou wo erabu.

——如果能继续做梦的话，那我宁愿选择永远的长眠。

提示：为了生存而生存，对慵懒的现实毫无兴趣，如果真相在那儿，如果力量沉睡在那儿，那个地方才是自己应该在的地方。

——**また置（お）いていかれたら、俺（おれ）、どうしたらいいかわからないから……**

——mata oiteikaretara ore doushitaraiika wakaranaikara……

——如果被再次抛弃，我真的不知道该如何是好……

提示：不管抱得有多紧，怀中的体温已经开始逐渐消逝，如果还要再次体验那种绝望，还不如选择死亡的道路。但是，当踏上死亡的旅途时，死去的那个人所留下的悲伤已经将我束缚。

——**私にとってより大切（たいせつ）なのは、ヴァルキュリアよ！私があなたを愛（あい）しているという事実（じじつ）なのだから。**

——watashi nitotte yoritaisetsunanowa varukyuriayo!watashi ga anata wo aishiteiru toiu jijitsunanodakara.

——对于我而言，最重要的就是你啊，瓦尔基里！因为我是如此爱你！

提示：即使违反禁忌也在所不惜，对她的思念的确存在。如果心中的炽热思念被称为疯狂的话，那我只能感叹，那种只知道平淡恋情的人是多么悲哀。(P.S.如果玩过《VP》的人不知道这句话是谁说的话，那就太说不过去啦，这可是《VP》里最狂傲、最酷、人气排名No.1的人的经典台词啊！ \^o^/)

【游戏实用单词】

やり込み

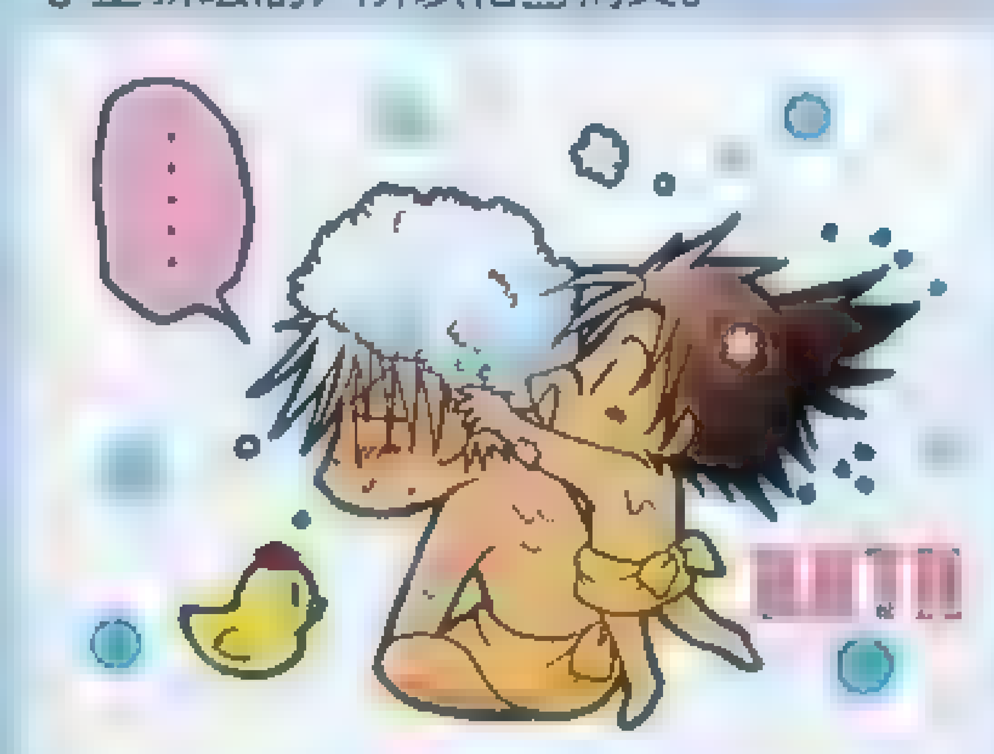
本意是精通什么，而在玩游戏时就是我们常说话的"极限玩法"、"变态玩法"的意思。什么不受伤、不记录、只用某某招式通关就属于"**やり込み**"的内容。

ゲーセン

"**ゲー**"就是英语中"game"的头两个字母的发音，而"**セン**"则是"center"头两个字母的发音，连在一起就是"**ゲーセン**"，也就是"游戏中心"的意思。日本的"游戏中心"一般指的是街机游戏中心，而真正的高手就隐藏在其中。

トレディングカード

就是英语中的traiding card，翻译过来就是集换类卡片。像我们熟悉的《万智牌》、《游戏王》就属于这一类型的游戏。除此之外，还有有的游戏也会直接改成卡片类游戏，比如大家熟悉的"《真·女神转生》系列"和"《火焰之纹章》系列"都在出卡片游戏，当然，这些卡片上的画都是经过了重新绘制，所以相当精美。





日本文化一角



桜前線（さくらぜんせん）

樱花作为日本的国花自然是日本人非常推崇的花卉，一到春天樱花盛开的季节人们就会去赏花，日语中有个专用的词——**花見（はなみ）**。在日语中，如果不特别说明，直接说"花"的话，一般就是指的樱花了。由于樱花开花时间很短，而由南到北樱花开放的时间又不一样，所以为了让人们及时了解到哪里的樱花开了，日本每年都会进行报道，这个报道就是"樱前线"了。(记住，大家不要记成"樱通信"了！) 日本樱花一般是3、4月开，南方的冲绳开得最早，3月下旬就会开花，而北边的北海道要到4月中旬才会开。日本人对樱花非常喜爱，甚至有人从冲绳跑起，一直赏花跑到北海道去呢。

日语Q&A

Q：经常看到一些书上的日汉字上有标假名，这是有什么讲究吗？

A：写在日汉字上面的假名叫"**振仮名（ふりがな）**"，掉下来的假名叫做"**送り仮名（おくりがな）**"。比如"**帰（かえ）る**"这个词，"**かえ**"就是它的振假名，而"**る**"则是它的送假名。



传说无限

传说系列专页

前两次讲的都是些比较系统的知识，今天就让我们来点比较随意的东西吧。相信只要是“《传说》系列”的玩家就一定会对下面的几块内容感兴趣，另外，如果各位读者对于这个系列有什么独到的研究的话，不妨来信与大家一同分享一下如何？（投稿邮箱：gallery@ucg.com.cn。特别提醒，绝非攻略研究，而是类似于剧情研究奇闻逸事趣事之类的文章哦）

栏目主持：卡伦

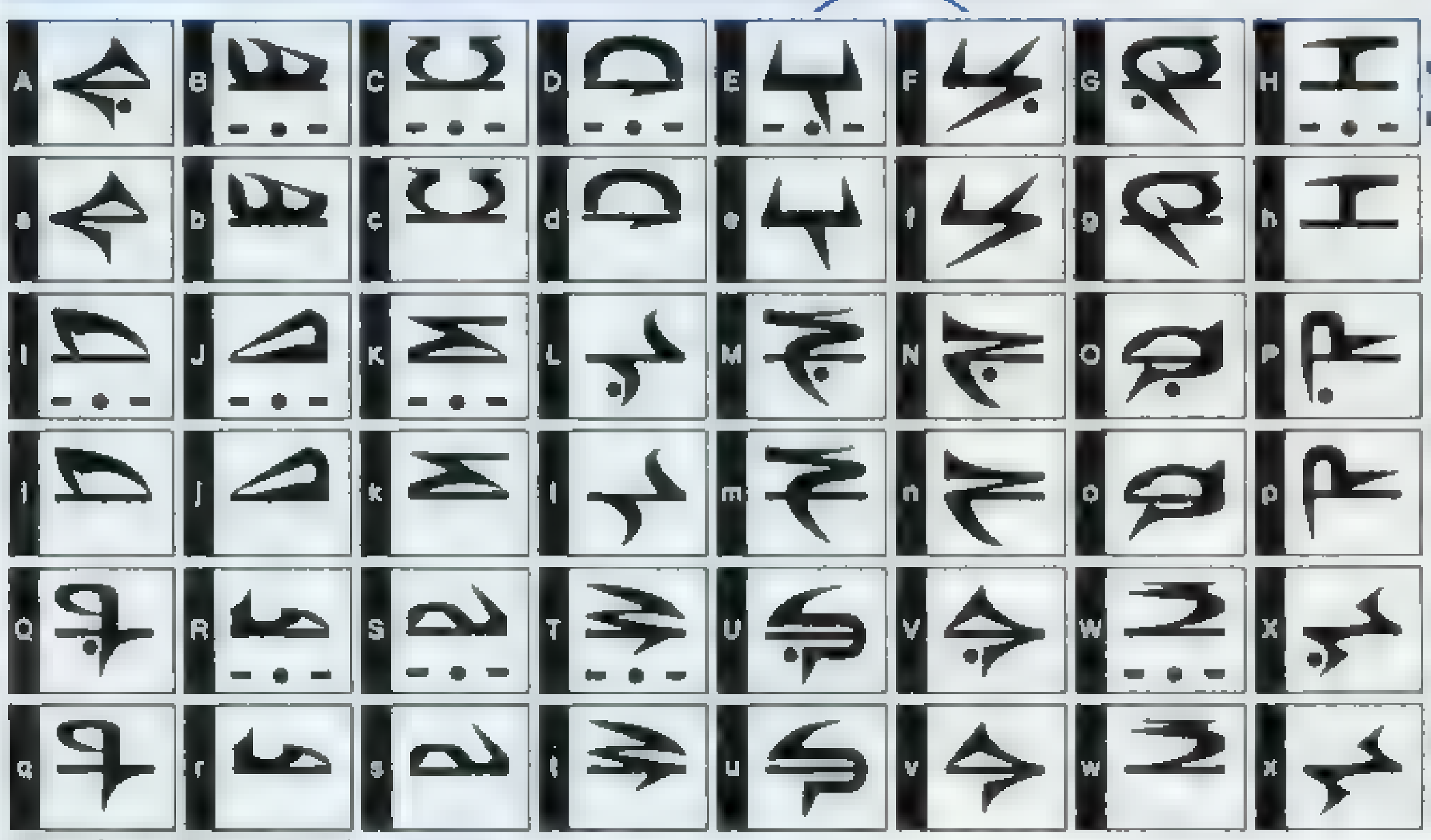
メルニクス语

相信只要是玩过《永恒传说》的朋友，一定会对初期美露蒂使用的那种奇怪的语言——メルニクス（Melnics）语有着非常深刻的印象吧。原因就是……完全看不懂……

メルニクス语原本是诞生于3800年前的古代文明——メルニクス时代的专用语，同时也是大晶灵们使用的语言。但当ネレイド（《永恒传说》的最终BOSS）所导致的极光战争持续了100年后，在1900年前，メルニクス文明彻底毁灭了。等到了《永恒传说》的时代中，虽然塞雷斯蒂亚世界的人们还在广泛使用这种语言，但在因非利亚世界中，会使用メルニクス语这种古代语言的人已经寥寥无几，只有晶灵术士为了使用咒文才会学习メルニクス语，但即使是这样，他们也无法掌握这门语言的完整语法及结构。

在《永恒传说》最开始的动画中，美露蒂的メルニクス语还是有日文翻译的，但之后我们就只能看天书了。不过令人大感意外的是，按照Namco的设定，メルニクス语竟然真的可以被翻译成英语或者是日文。下面为大家奉上メルニクス语与英语的字母对照表，如果之后有机会的话我们再来对其进行仔细研究吧。









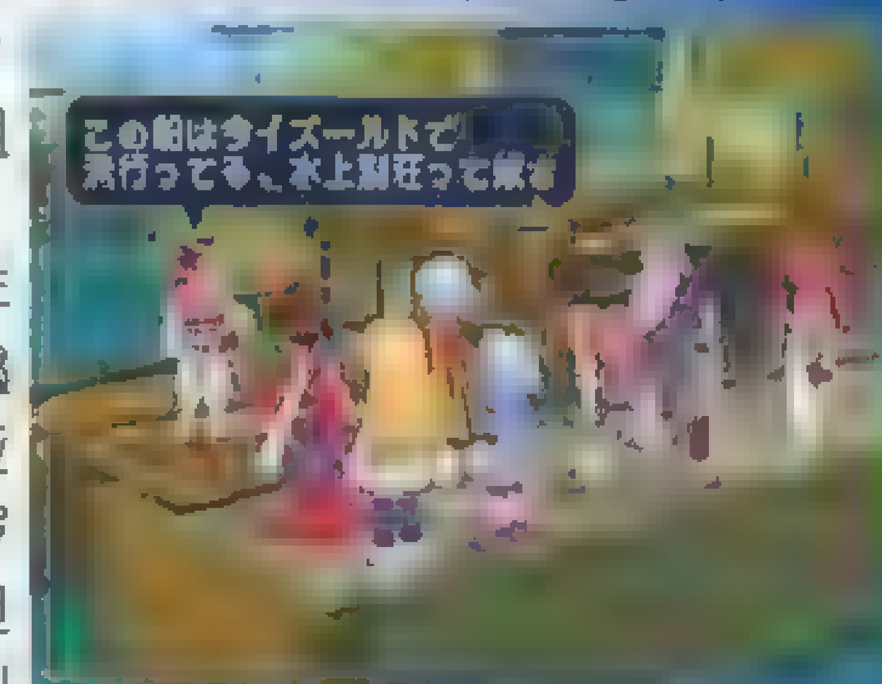
翻译实例

Will you help me?
We have to save
the world!

If you continue on
like this, the world
will be destoryed!

アイフリード

在《传说》系列中，这也是个如雷贯耳的名字了。除了《宿命传说》及其续作外，《传说》所有正统作品中都有着这位传说中的大海盗的身影。在《幻想传说》的设定中，安弗里特（アイフリード）是败于米特加鲁斯王国的舰队后被处刑的，可以看得出来，此时制作小组对他的设定还只是个普通的海盗而已。而到了《永恒传说》的世界中，这位大海盗则摇身一变成为了100年前驾驶バンエルティア号遨游四海的侠盗。而且制作小组还专门为他设计了一段背景故事。



▲这便是《仙乐传说》中主角等人与安弗里特的第一次碰面，而可怜的罗伊德则被这位大海盗骗走了3000GOLD。

离《永恒传说》的时代约100年前，17岁的海盗团团长安弗里特遇到了一位不知以何方式从因非利亚大陆来到塞雷斯蒂亚大陆的女孩罗萨利娅，并与其陷入了热恋中。但就在两人准备结婚的前夜，罗萨利娅却不知为何返回了因非利亚，这给安弗里特的心理造成了极大的打击。在那之后，他驾驶バンエルティア号近乎疯狂地航行于塞雷斯蒂亚上空，也以“狂暴的海盗”这一身分铭刻在了塞雷斯蒂亚的传说中。不过，日后安弗里特终于通过远征之桥来到了因非利亚并再度见到了自己的恋人。在罗萨利娅面前这位大海盗忏悔了自己过去犯下的罪行，并发誓之后要当一位令世人交口称赞的侠盗，而在不久之后，两人便返回塞雷斯蒂亚并结为了夫妻。



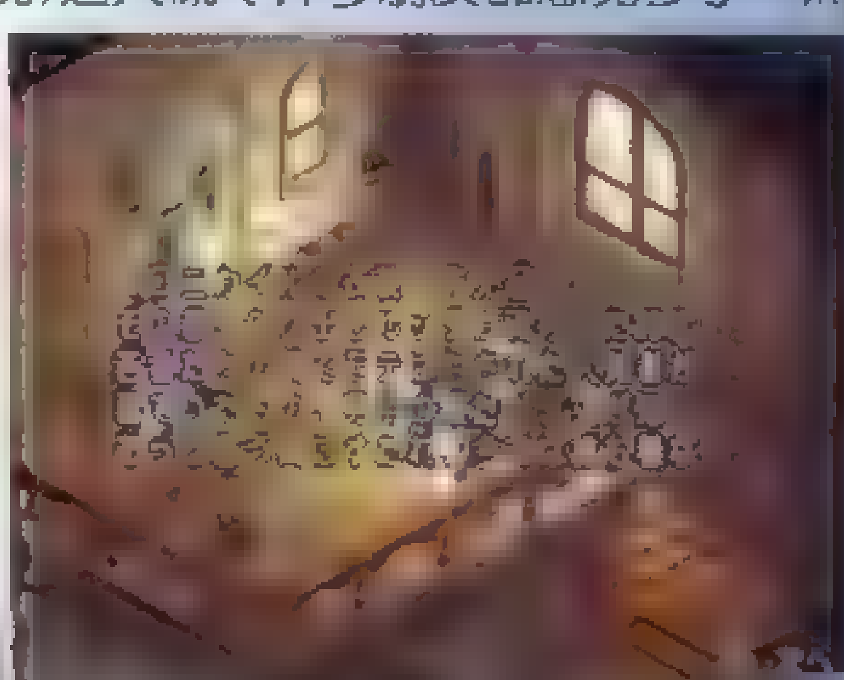
▲《永恒传说》里的恰特，也是整个“《传说》系列”中最有分量的安弗里特的后代。

按照《永恒传说》中安弗里特的孙女恰特所说，自己的爷爷是死在了对其心怀怨恨的人的炮火下。本有充足的时间逃生的安弗里特为何没有逃走？后人一直对此众说纷纭，至今未有定论，不过恰特则坚信，安弗里特一定是为了守护自己的妻子才会一直坚守下去的。

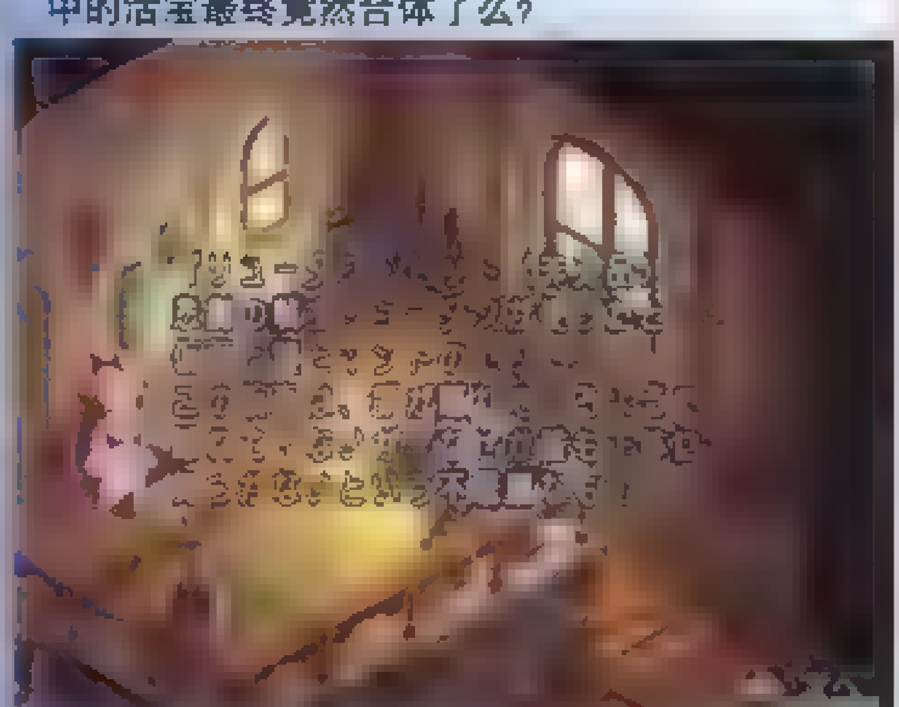
在其他几作中，主角都是接受安弗里特子孙的委托（也不知道这家伙怎么会有这么多子孙……）才会开始寻找这位大海盗留下的财宝，但在《仙乐传说》中，我们也终于有机会得见这位原本只存在于传说中的大海盗，不过单纯的罗伊德可是吃了[illegible]呢。（笑）

《重生》中的《传说》角色

由于本次的《重生传说》没有竞技场这个地点，因此在本作中并未如同系列前几作一样有着其他作品中的角色出现，这大概令许多朋友都感觉少了一点什么吧。不过不要失望得太早，虽然见不到真人，但在本作中，我们还是能通过某些物品的说明看到一些熟悉的名字的，尽管似乎都有些改变，但相信大家看到那些名字以及对其身世的描写时，应该都会发出会心的微笑吧。



▶罗尼凯伊路的服装，怎么，这对《宿命传说2》中的活宝最终竟然合体了么？



▲悲剧的面具男所用的装备，不过这位神秘男子的名字可不是裘达斯，则是琉达斯……



▲虽然这里没有提到名字，但请注意说明：巨斧、少女战士。这影射的是谁就不用我说了吧……

©いのまたむつみ ©2000 NAMCO LTD. ©2004 NAMCO LTD
©藤島康介 ©2003 2004 NAMCO LTD

SOUL的秘密花园

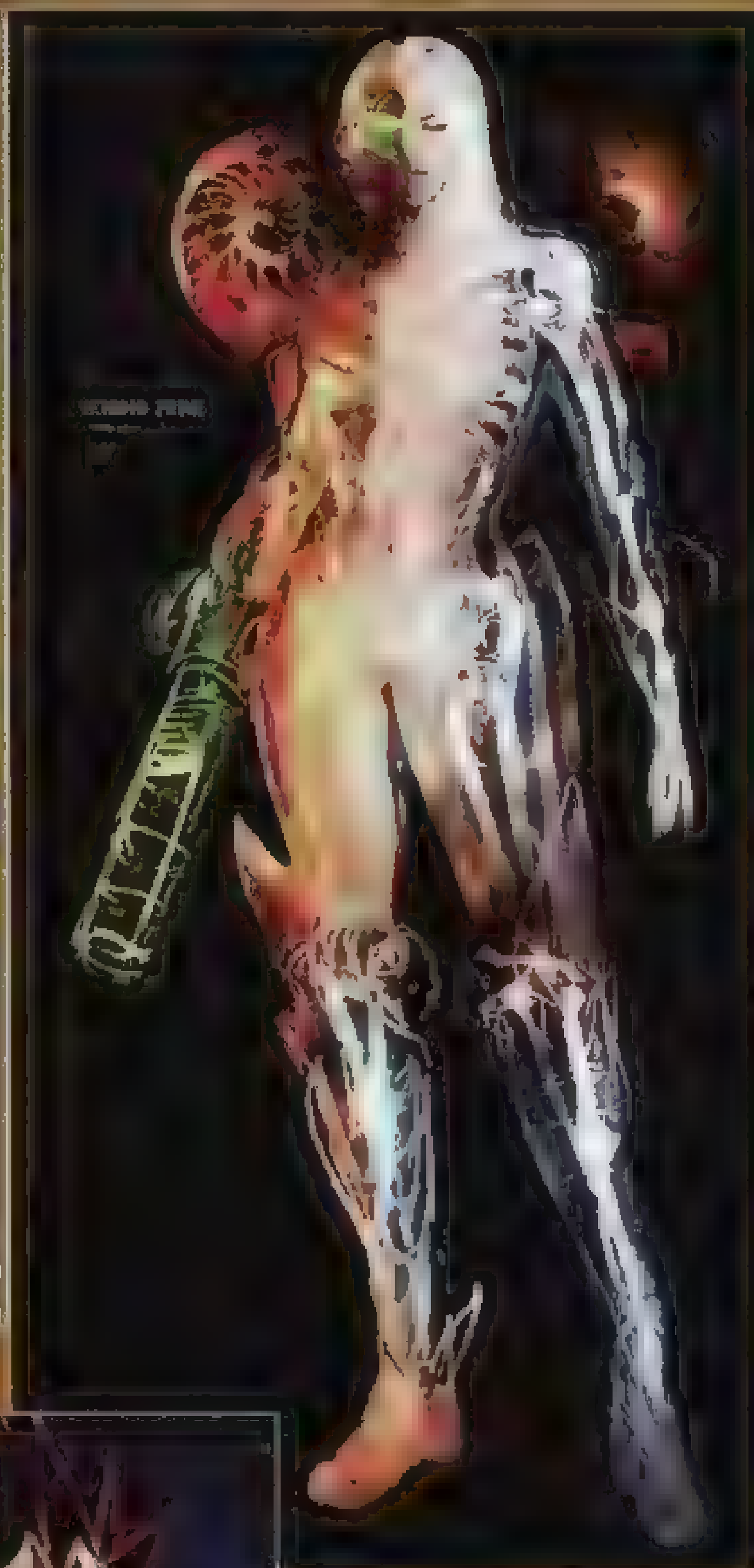
一起来分享 SOUL 的秘密画卷

本期主题 COSPLAY+同人

主持人SOUL语 其实本期SOUL不想定下单一的主题，希望能像以往的“花园”那样“百花齐放”。这次以COSPLAY图与同人画为主，说起来COSPLAY图好久没上过“花园”了。

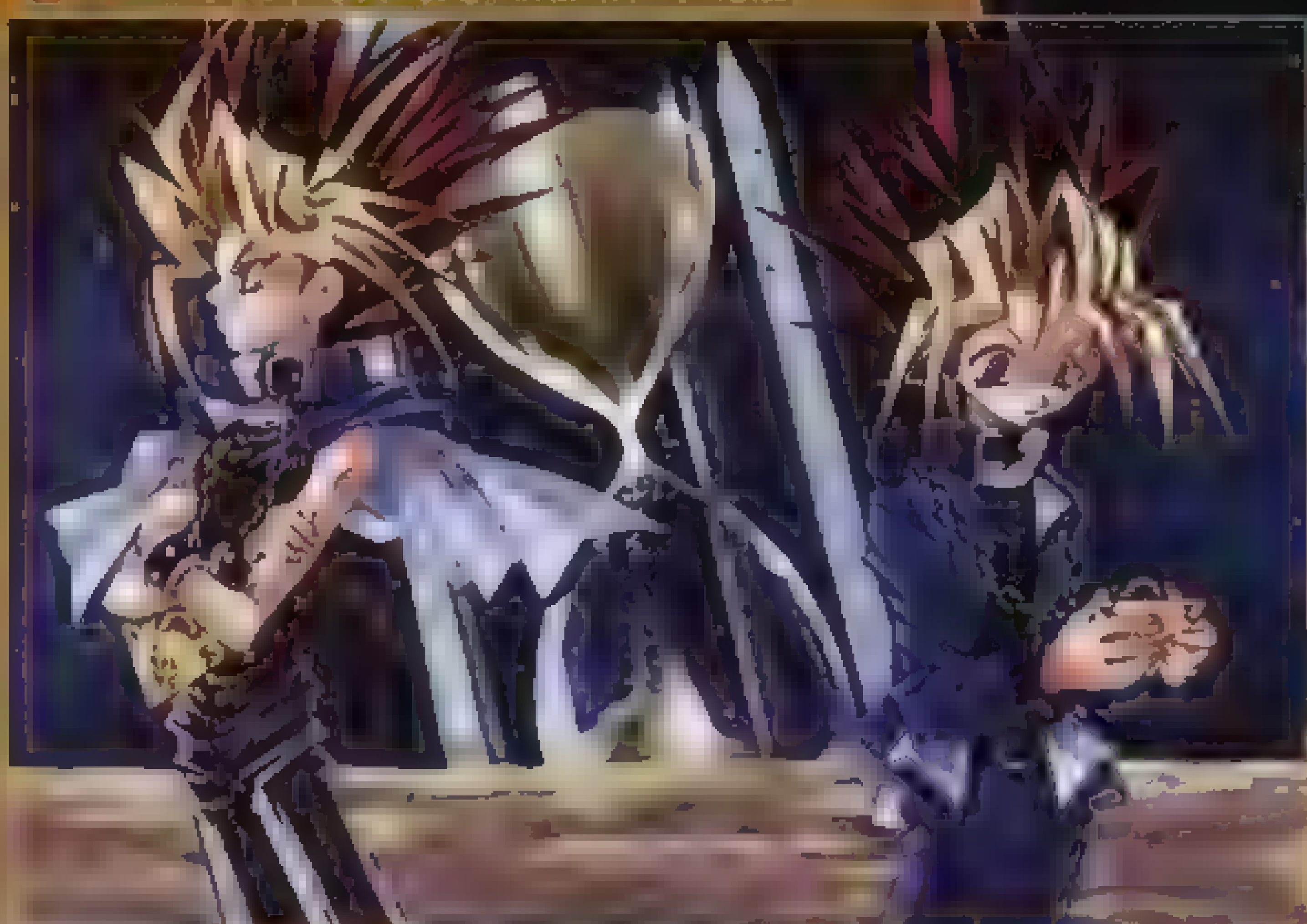


来自始祖《银河战士》的萨姆斯……第一作诞生于1986年，那时用的是FC磁碟机来就很……





……上面这幅画则是由系列作的制作兼设计师……YAMASAKI所绘制，这是一幅比较有系列作故事历史的象征意义的CG画。



《银河战士PRIME》把该系列带到了一个新的境界。任天……

……的主角色，现在因为PRIME这个新……

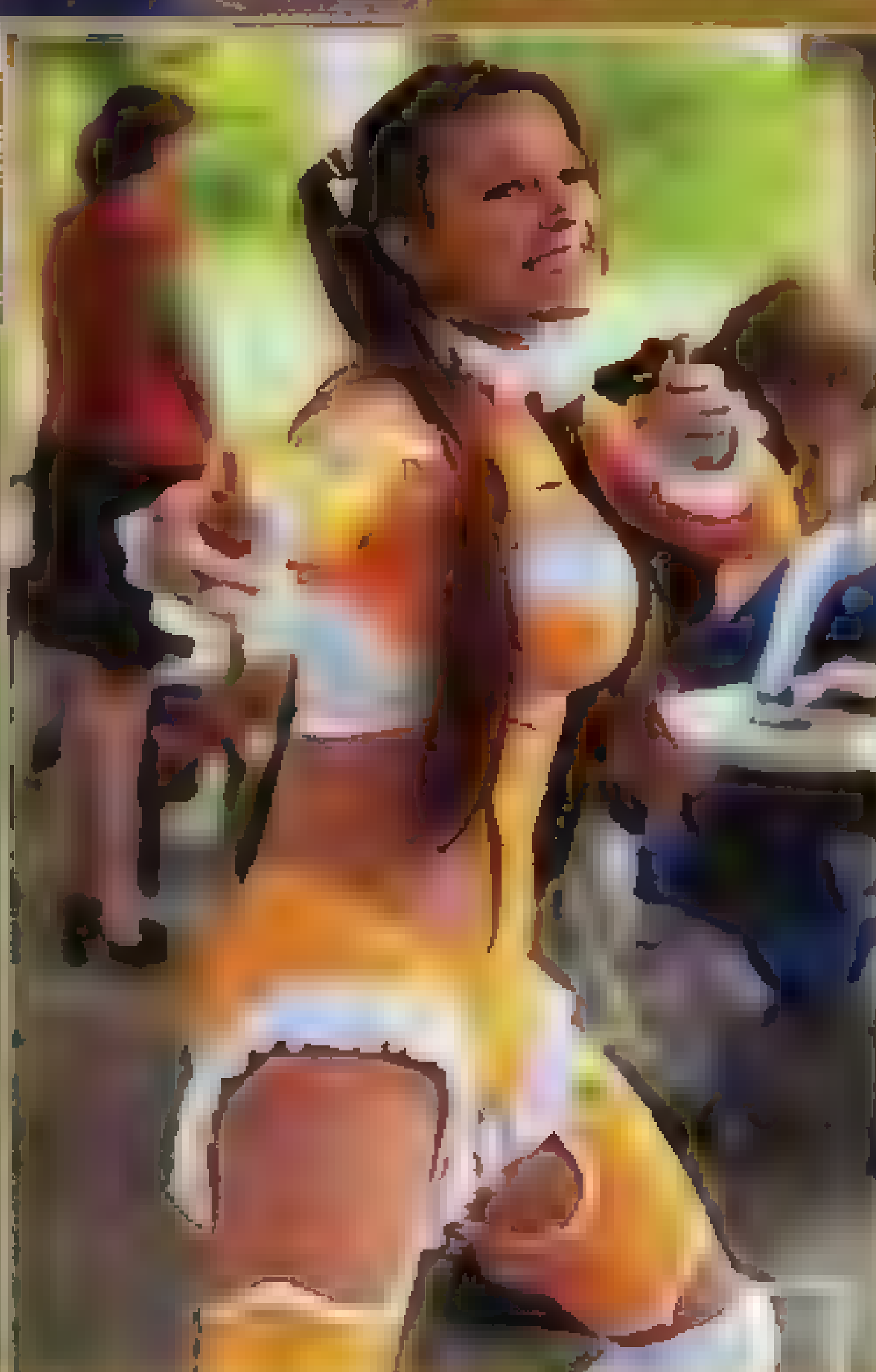
……

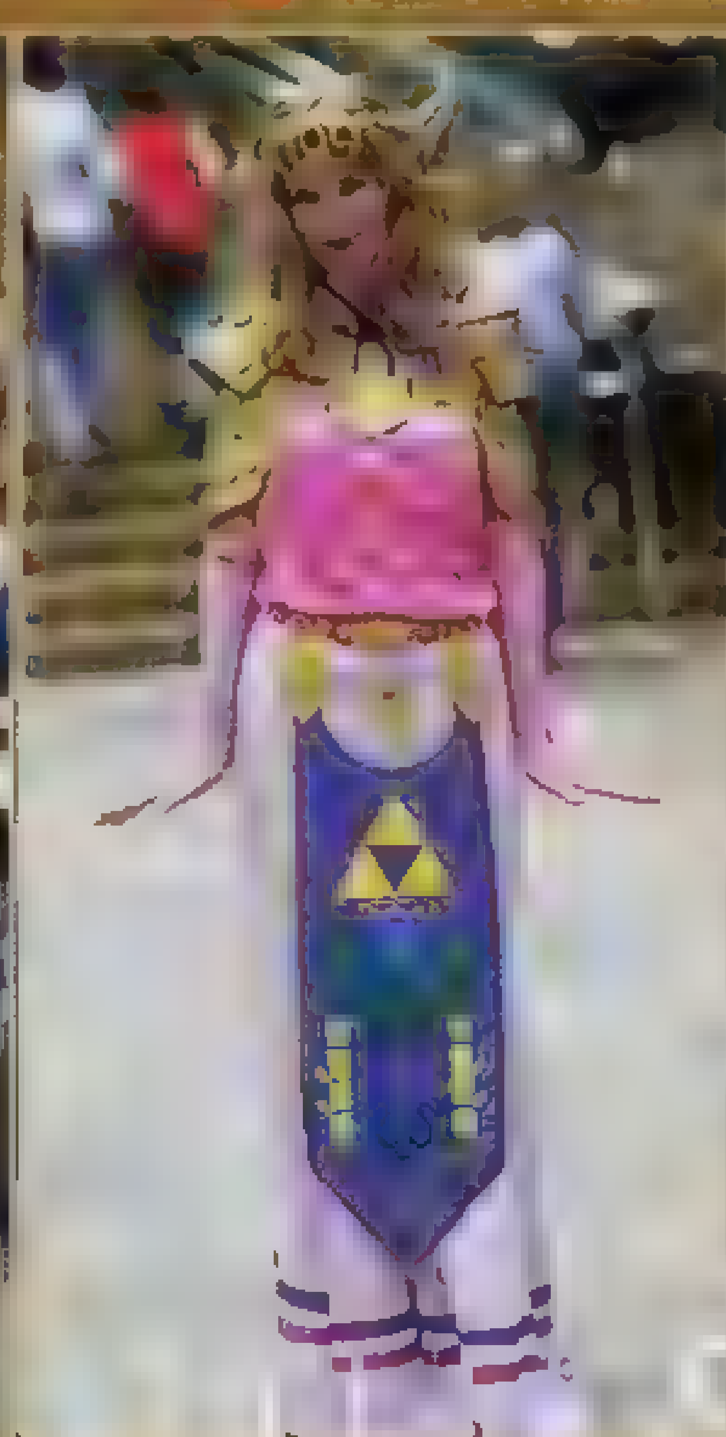
现在“《口袋妖怪》系列”依然是……《游戏王》却已经不……

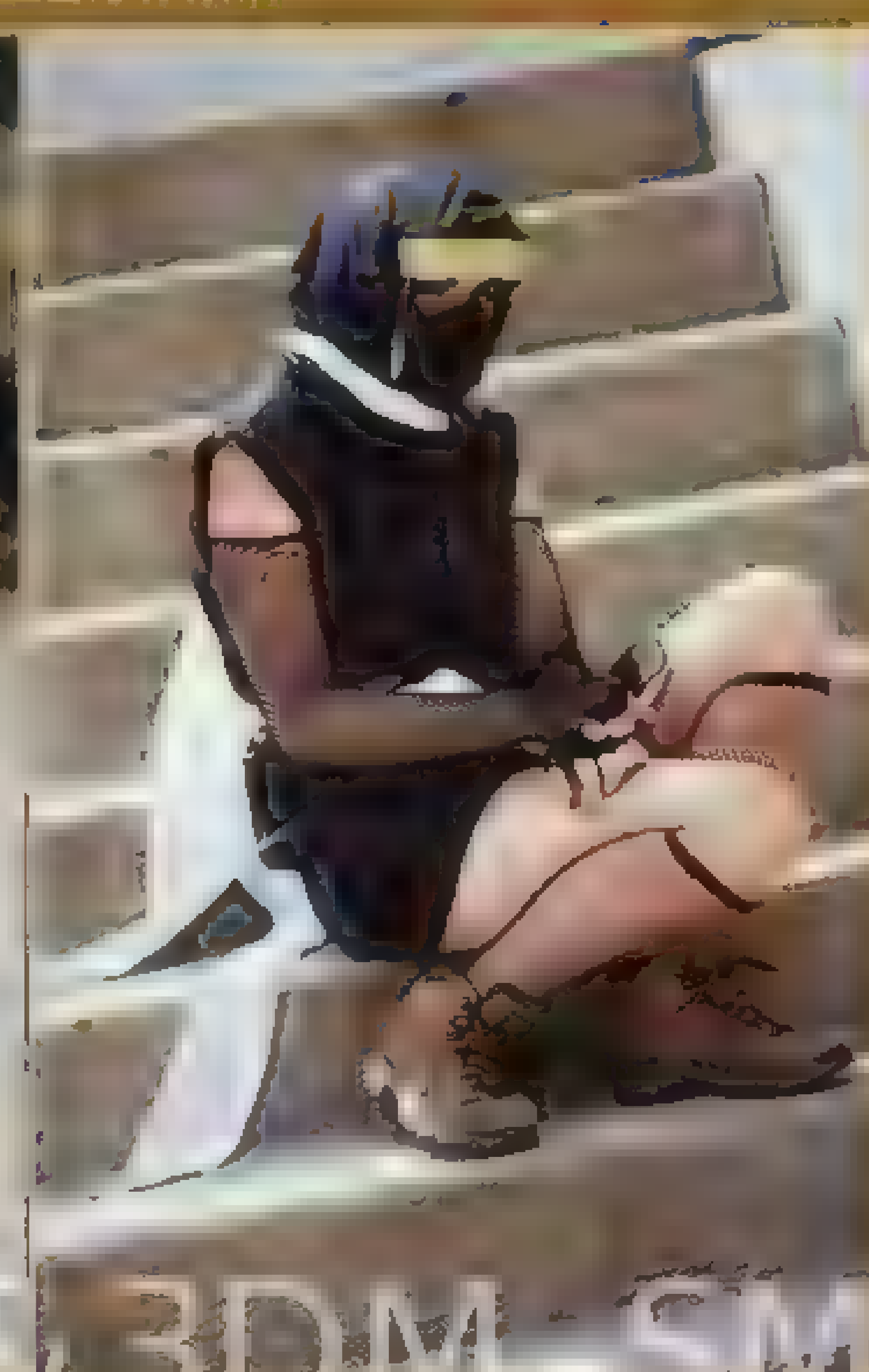


……PSP的2D机能……上图为……









这位是系列第一作的主角，你认出来了吗？

偶像是桑吉尔夫……

主，她的知名度可比林克高啊

©2004 SNK PLAYMORE CORPORATION All rights reserved

www.plumbook.cn 3DM SMV

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3

世界传说 换装迷宫3　Namco　RPG

GBA

文 沙罗



追溯过去，保卫英雄们创造的传说吧！

想不想融入喜爱的游戏剧情中去，并亲手创造新的故事呢——凡是喜欢《〈传说〉系列》的玩家，大概都希望有一天能够玩到历代作品的角色汇合在一起的“杂烩”游戏吧。玩家们的这一美好愿望，已经令这样的作品持续到了第三部“杂烩”作品的推出——向来以“《传说》系列”的角色大杂烩而著称的《换装迷宫》这一次终于将舞台搬到了历代作品的未来世界。

由于可以穿越时空的机器被盗，使得历代《传说》作品中的故事剧情发生了莫名其妙的变化。各位玩家——也就是换装师们，将与历代的英雄们一起，利用丰富多彩的服装来阻止历史的改变。故事的历史，将由你来改变！



主要选项译名介绍

主菜单

へんせい	编成
じょうほう	情报
じゅつ、わざ	术、技巧
ステータス	状态
さくせん	作战
アイテム	物品
ふく	服装
カスタム	设定
セーブ	记录
ガルド	资金

编成

いれる	替换
はずす	撤下
かいさん	队伍解散
たいれつ	队列（左右控制位置、上下更改队长）
ステータス	状态能力
じゅつ、わざ	术　技巧
さくせん	作战

替换

ぜんいん	全员显示
おとこ	男性角色显示
おんな	女性角色显示
ちょくせつ	显示擅长物理攻击角色
えんきょり	显示擅长远距离攻击角色
まほう	显示擅长魔法攻击角色
とくしゅ	显示拥有特殊能力角色

作战设定

じゆうにたたかえ	任意发挥
ぜんりょくでたたかえ	全力作战
まもりをかためろ	巩固防守
おさえてたたかえ	保留力量
とくぎはつかうな	不使用特技

情报

なりきりカタログ	全服装目录
モンスターずかん	怪物图鉴
キャラクターめいかん	角色名鉴
せきばん	石板
えいゆうでん	英雄传
りょうり	料理

物品

あたらしい	显示最新得到的物品
ぜんぶ	显示全部物品
どうぐ	只显示可以使用的道具
たべもの	只显示食物
ルーツほか	只显示服装制作材料
つける	装备饰品
はずす	取下饰品

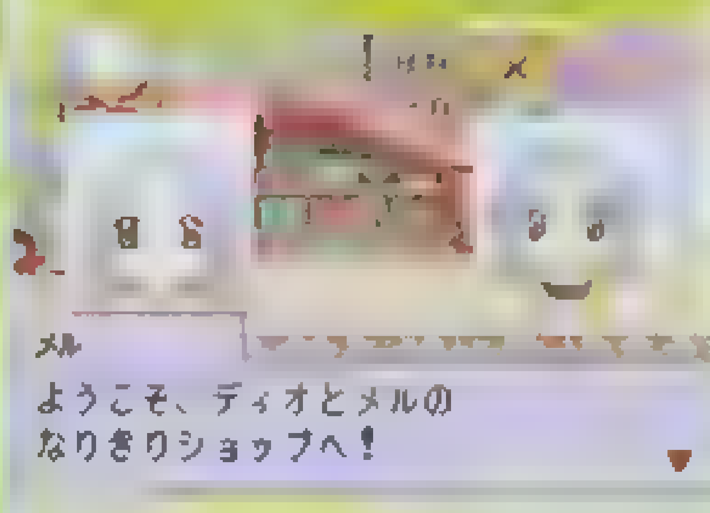
故事序幕

在布朗博士和他的两位助手——青梅竹马的弗里奥、凯罗的帮助下，能够穿越时空的梦幻机器终于制造成功。激动不已的博士马上为其起了一个现代化的名字——“DREAM”。在经过一番商量后，三人决定好好休息一夜后，次日乘机器出发，前往未知的世界寻找他们心目中的英雄。然而到了次日一早，博士却突然急急忙忙地闯入弗里奥二人居住的孤儿院，要他们赶快到研究所去一趟。在研究所里，布朗博士告诉两人：昨夜有人打昏了自己，还将梦想号偷走了。联想到梦想号的作用以及凯罗早上刚看过的记载了历史上各个英雄事迹的《英雄传》的故事后，众人马上明白，偷走梦想号的人企图用它来改变世界和历史！只是，他们现在已经没有能力再制造一架梦想号了……

就在众人不知如何是好时，一架颜色不同的梦想号突然出现在他们眼前。来者自称是来自100天以后的布朗博士，那架不同颜色的机器叫梦想2号，是从1个月后的遗迹深处中发现的。就在弗里奥、凯罗兴奋地准备乘坐梦想2号追赶犯人时，未来的博士却告诉他们：未来的弗里奥、凯罗两人在不久前也乘坐了梦想2号，然而回来的，却只有机器，两人就这样失踪了……布朗博士为了以防万一，特意将《宿命传说》中的英雄斯坦、《永恒传说》中的主角利德、《仙乐传说》的主角罗伊德以及他们的同伴们一起带了过来。就这样，弗里奥、凯罗两位从小崇拜着英雄的少男少女，与突然来访的各代英雄们一起，乘坐梦想2号朝《宿命传说2》的世界出发了。只是他们并不知道未来的布朗博士头发变白的原因，以及100天后的未来世界发生了什么样的事情……



换装指南



在两位主角所居住的村子里，有一家由《换装迷宫》初代的两位主角迪奥和梅尔所开设的换装商店。几乎所有换装用的衣服，都是在这里制作出来的。

制作服装

要制作服装，首先要有服装的材料“ルーツ”。制作材料的入手方法很多，从“《传说》系列”的同伴那里获得、从商店中购买或是在迷宫中获得都可以。但要注意的是，基本上“《传说》系列”中的登场角色，都是不能在商店中购买的。

有了材料后，在服装商店里选择“制作”（つくる），只要花费一定数量的金钱，那么一件崭新的服装就会马上造好了。

开始制作……



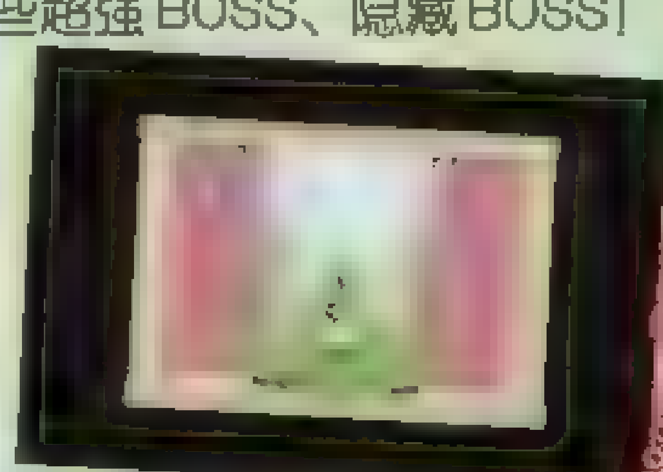
服装完成！



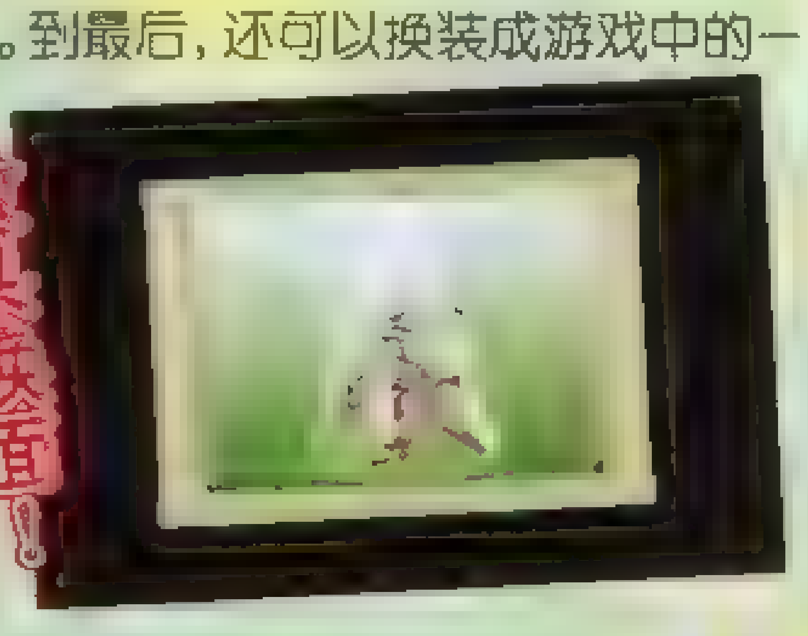
更换服装

在菜单中选择“服装”（ふく）一项，主角二人就可以利用刚刚造好的服装改变职业甚至外貌了。服装的总数量非常多，随着游戏的不断进行，主角们可以更换的职业和外貌也越来越多。到最后，还可以换装成游戏中的一些超强BOSS、隐藏BOSS！

更换服装中……

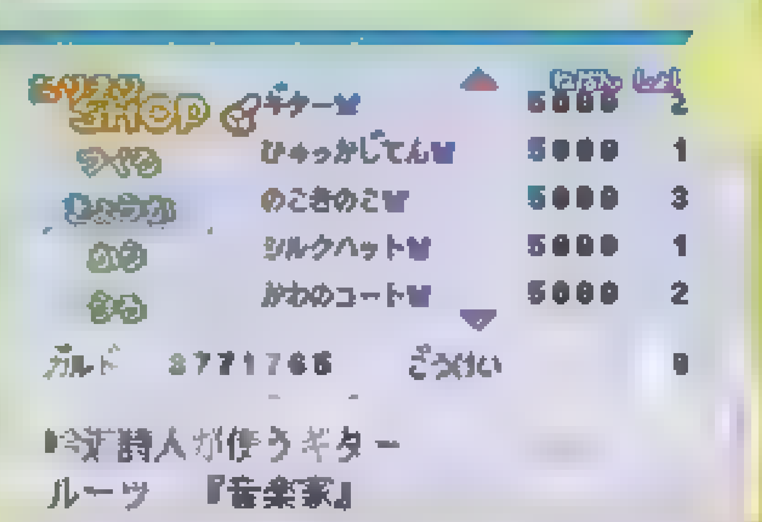


改头换面！



强化能力

在商店中选择“强化”（きょうか）后，可以付出一定数目的资金和部分物品、服装制作材料，用来增强主角的能力数值。只要玩家们在迷宫中赚够了足够的资金，就可以将主角们的能力值强化到最高了！



©藤島康介 ©2000 20C 2 2004 NAMCO LTD

邂逅的遗迹（出会いの遗迹）

当众人赶到遗迹时，艾尔琳已经在偷取梦之号的神秘犯人的唆使下，在莉亚拉的透镜前等待着凯伊路的到来了。

胜利条件 打败エルレイン

败北条件 换装师（主角）所在的队伍战败

首战战斗难度自然非常低了。战斗的中基本要点和操作，系统都会自动带领玩家完成。基本上在第一场战斗中就能熟悉本作的各种系统。"换装系统"只有主角两人才能进行。男女主角目前可换的服装分别有"剑士"、"盗贼"以及"格斗家"、"学者"。

注：迷宫中锁上的门只有让男主角换装成"盗贼"走到门前用打开；迷宫中的机关，需要让女主角换装成"学者"后解除。而宝箱则任何人都可以打开。

《英雄传》之"邂逅的遗迹"

凯罗："圣女莉亚拉即将诞生。但是……她的命运之人——凯伊路却至今没有来到遗迹。更糟的是……另一位圣女艾尔琳正等待着凯伊路的到来。"这……最终BOSS却突然在故事最初出现，这违背了原则啊！而且，凯伊路为什么会迟到啊！



艾尔琳被击退逃跑时，留下了宝物"时之项链"。然而先前的神秘犯人波尼和克莱特，却趁患有严重的"遗迹迷恋病"的莉菲尔发作时，将项链抢走。利德、斯坦和罗伊德等人立刻追了上去，但结果却和犯人们所驾驶的梦之号一起消失了。

就在剩下的弗里奥三人不知所措时，凯伊路和好友罗尼终于一路探险，来到了这里。不过剧情的发展和历史记载的一样：与凯伊路初次见面的莉亚拉完全不把他当一回事，飞快地离开了遗迹，去寻找这个世界中的英雄去了……

雷米遗迹地下1F（レミ遗迹地下1F）

弗里奥等人和凯伊路一起回到研究所后，翌日却又得知白发布朗博士一个人去了レミ遗迹，至今未归。为了找回博士，大家一起前往了レミ遗迹。

胜利条件 救出白头布朗博士

败北条件 主角所在的队伍战败

迷宫中的蓝色石门暂时不能打开。在打败一些怪物时，会有极低的机率从它们身上得到古代钥匙（いにしえのカギ）。整个レミ遗迹中的大门，都必须要用这种钥匙才能打开。想要将所有的宝箱拿完，需要极大的耐心才行。迷宫两个角落的宝箱都是空的，所以不必再移动过去浪费时间了。直接将目标锁定在抓住博士的两个怪物身上即可。



在遗迹中，大家找到了被怪物抓住的博士。原来他曾说过，梦之2号就是在这个遗迹的地下4楼发现的。这一次他来到遗迹，就是想看看过去的世界里，遗迹中是否还存在着梦之2号。只不过，通往地下2楼的大门不知被任何人关闭了……

《英雄传》之"神之眼大神殿"

凯弗里奥："有一天，巴路霸多斯突然出现在了神之眼大神殿。他从神秘的商人手中得到了未知的秘密武器，并企图用这武器将四英雄之一的菲利亚变成石头。"说起来，菲利亚还真是够倒霉的，在故事的前半部才刚刚解开石化……不过话说回来，那些"神秘商人"真的很可疑！

神之眼大神殿（神の眼大神殿）

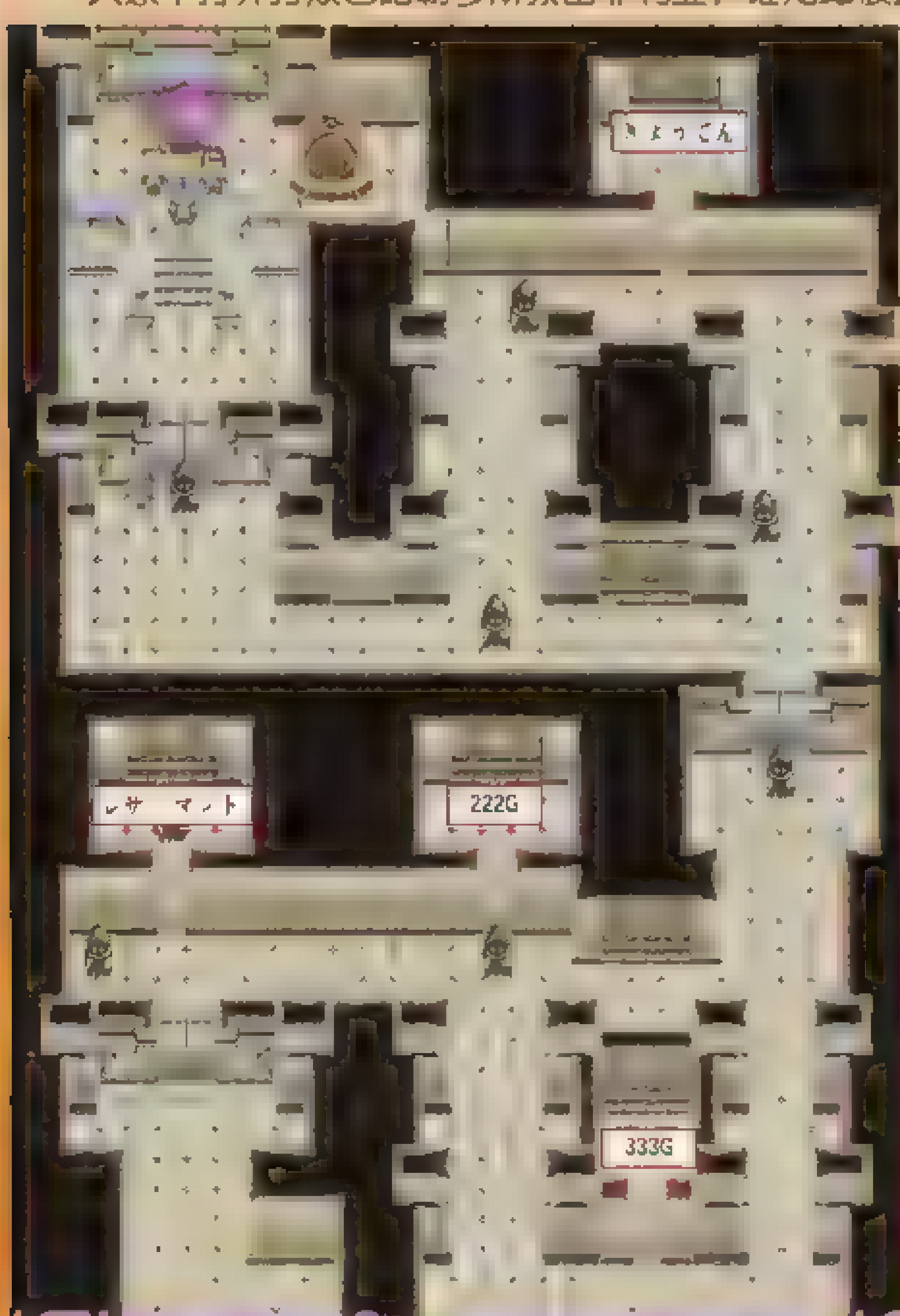
由于《宿命传说》中的巴路霸多斯突然现身于神之眼大神殿，而菲利亚司祭也因此遇到了危险。为了救她，大家使用了梦之2号来到了大神殿。

胜利条件 打败バルバトス

败北条件 队伍数在2队以下／主角所在队伍败北

本迷宫中有三道厚重的大门，前两道大门需要我方两支队伍同时站在门前时才能够打开。宝箱前的房门可以除了盗贼外，还可以使用专门的开锁道具打开。

大家本打算打败巴路霸多斯救出菲利亚，谁知却被波尼、克莱特两人利用偷来的红宝石变成了石头。幸而得到菲尼亚相救，才顺利打败了巴路霸多斯。波尼、克莱特二人眼见不妙，突然下手将巴路霸多斯变成石头，在抢走了神之眼后，在众人的眼皮底下乘坐梦之号逃走了。



《英雄传》之"神谕的圣堂"

弗里奥："罗伊德和柯莉特展开旅行的数天之后，被恶魔操纵的魔物们再一次袭击了神谕的圣堂。可是，罗伊德和柯莉特一连数天，都没能回到圣堂……"

凯罗：就算想回也回不了吧。那两人被梦之号一起带走，下落不明了。现在只有靠我们来解决圣堂的问题了！

神谕的圣堂（神托の圣堂）

第二日，英雄传的内容又一次发生了改变。这一次，大家为了帮助失踪的罗伊德和柯莉特，前往了《仙乐传说》的圣堂，准备将那里的魔物全部消灭。

注：此时前往町立图书馆的话，可以与莉菲尔（リフィル）对话并得到专用服装材料：独角兽的角（ユニコーンのつの）。以后还会经常得到服装材料。

胜利条件 将占领圣堂的恶魔打败　**败北条件** 主角所在队伍败北

本关的敌人虽然不难对付，但在迷宫尽头却会进行连续两场BOSS战。两场战斗之间的体力是不会回复的。所以事先最好能够准备好回复道具以防万一。迷宫中央的宝箱只能让拥有飞行能力的角色或服装才能取得，比如用艾琪或换装成魔女去拿。

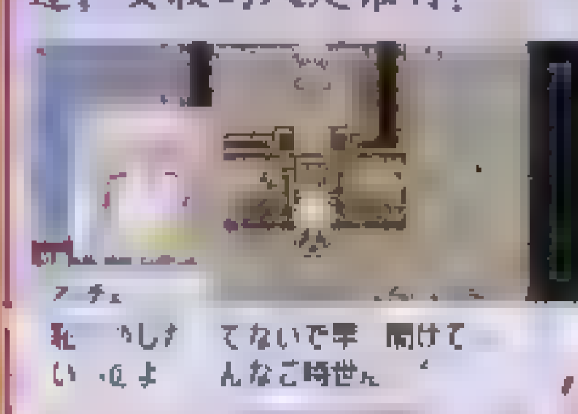
恶魔控制了罗伊德和柯莉特的身心，并操纵他们来对付弗里奥等人。虽然最终他还是被众人打败，但波尼和克莱特两人又趁机偷走了圣堂的宝物"ソーサラーリング"。



《英雄传》之"王城的地下牢"

凯罗："迷茫不已的达奥斯相信了预言者的话。于是……把将来会成为敌人的两位英雄关在了王城的地下牢中。"啊！这样下去的话，《幻想传说》岂不是连序幕都没法开始了？

弗里奥：也就是说，这一次的目的是拯救英雄！不过，要救的人是谁啊？



※沙罗的游戏小心得

每个《传说》系列"的角色都有着特定的料理等级。有的角色很擅长料理，有的则几乎不会做。这些料理等级会影响到每一个编队中的料理[illegible]成功率，所以每个队伍中尽量还是带上一个擅长料理的角色出战吧。

王城的地下牢（王城の地下牢）

胜利条件 打败ダオス
败北条件 主角所在队伍败北

迷宫中会有一些断路无法前进，需要先启动各处的机关，将桥架好后通过。敌人中有许多是可以飞越水面的，所以在编成队伍的时候，要注意敌人的位置。在迷宫右处的地牢中间，在战斗开始一定时间后，每回合都会有敌人的增援出现。

此外，想要到达BOSS达奥斯的所在地，就一定要救出被关在牢里的艾琪。因为队伍中只有她能够飞越水面打开机关。需要注意的是，关押她的牢门只能用换装成盗贼的男主角才能打开。

波尼、克莱特两人趁乱偷到了"黄金钥匙"。而达奥斯虽然被打败，但他却因为被两人欺骗，因此愤怒之下决定从此展开灭绝人类的计划。《幻想传说》的故事也就此展开…



雷米遗迹地下2F（レミ遗迹地下2F）

胜利条件 到达地图最深处
败北条件 主角所在队伍败北

传闻有一对怪物男女闯进了レミ遗迹的地下2F，怀疑那两人是波尼和克莱特的众人紧跟着进了遗迹。在2F中，大家意外地见到了联手的达奥斯和艾尔琳。可令人不解的是，之前还在大骂人类不值得相信的达奥和以及贵为圣女的艾尔琳，竟然对波尼和克莱特的命令言听计从。

注：完成本场战斗返回村子后，商店里会增加许多新的商品。



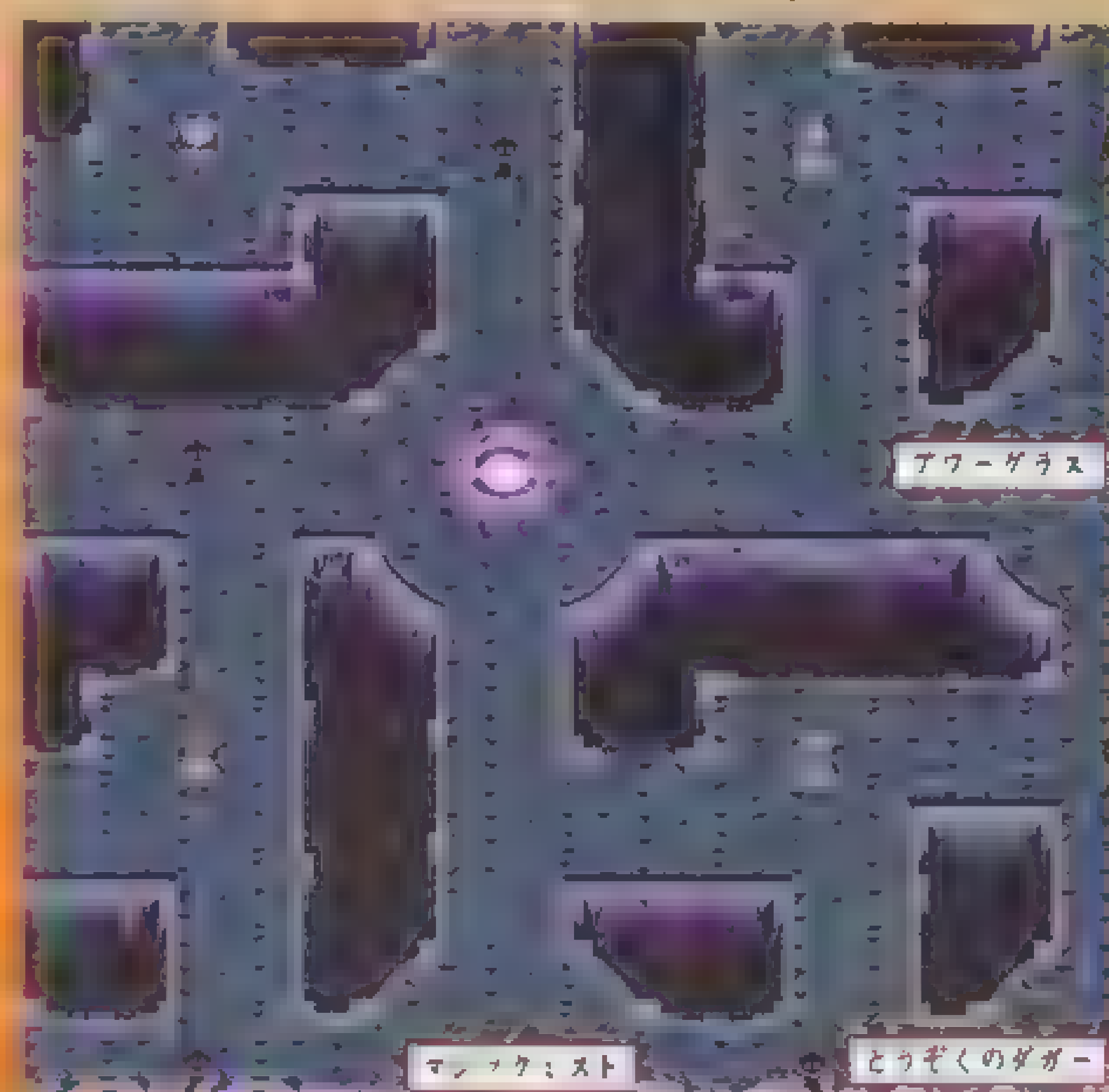
凯罗："每当时空的连接发生变化时，时空之流中就会有许多矛盾因素聚集起来，形成时空堆。混乱的时空在经过一定时间后就会恢复正常，时空堆就是在这个过程中产生的。不过，现在却有两位英雄陷入了这个虚幻的时空堆中。

弗里奥：迷路的英雄如果不能回到自己的世界中的话，现在所记载的所有传说不就都……

时空堆（时の吹きだまり）

胜利条件 30回合内救出两名英雄
败北条件 两主角所在队伍败北／残余回合为0

这一次的迷宫没有尽头，是无限循环的。不过，地图本身并不大，所以只要参考小地图即可了解整个地形。两位英雄——莉亚拉和露蒂分别要用凯伊路、玛丽所在的队伍去说得，否则的话就会发生战斗。莉亚拉和露蒂作为敌人时实力强劲，但只要等级足够或战术得当，打败她们也并非难事。要注意两人会随时移动位置，所以若我方离她们太远时，不如待在原地等她们自己过来。另外，莉亚拉和露蒂加入同伴后，由于之前已经在时空堆里消耗了太多精力，所以会自动撤离战场。只要令她们二人加入队伍，本次战斗就会结束。完成本关后若再进入一次，就可以用艾琪收到《幻想传说》中的角色切斯塔（チエスタ ）。



凯罗："在得知原本与其主人一起消失的绝望宫殿再一次出现后，利德等英雄们急忙赶到了绝望宫殿。但是，那里已经设下了令人意想不到的陷阱……"嗯，然后呢？

弗里奥：书上写着利德他们会解决的，所以不用担心了。现在如果赶去宫殿的话，就可以和利德他们汇合了！

绝望宫殿（绝望の宫殿）

为了与利德等人汇合，众人来到了绝望宫殿，不过在这里他们只见到了利德一人。法拉和基尔似乎已经被敌人抓去了……



胜利条件 救出ファラ和キール
败北条件 主角所在队伍败北

本关的移动几乎全部要依靠浮游台。不过这些浮游台一次只能允许一个小队的人使用，并且在移动后也不会自动移回初始位置。所以要特别注意人员的分配。另外，艾琪拥有飞行的能力，所以将她编为队伍的队长的话，就可以无视地形限制四处移动，同时迷宫上方的宝箱也可以取得了。要注意ファラ和キール会四处移动，而且与他们碰面时，他们还会主动进攻。将两人分别打败后，还会在迷宫中央的大门处再与他们打一次。



将法拉和基尔打败以后，他们逃到了宫殿深处，此时众人发现面前竟然出现了两个法拉和基尔！原来之前与大家打斗过的，是波尼和克莱特利用了换装改变了外貌制造出来的假冒者。他们在得到了セイファートキー之后，立刻再度逃走。

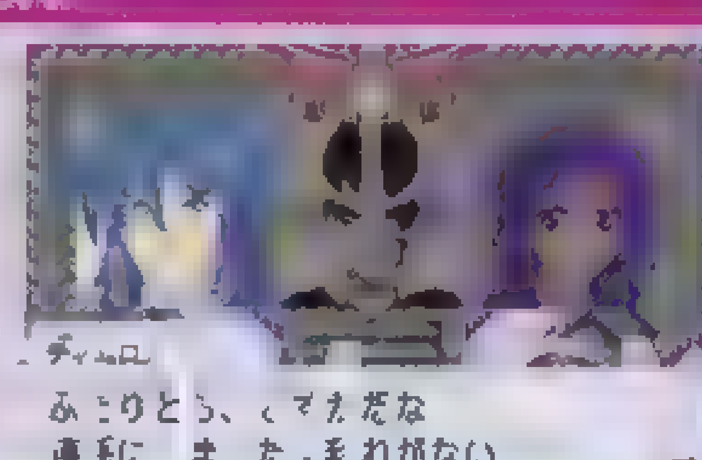


《英雄传》之转生之门

凯罗："不知何时开始，转生之门分成了两道门。一道能让死者回到现世，一道能活者前往来世。但是，有两位英雄分辨不出两道门的作用，现在在转生之门中徘徊着……"

弗里奥：两个英雄，会是谁呢？我们当然会去帮他吧？

凯罗：嗯，不过……我有种不好的预感。



※沙罗的游戏小心得 在游戏通关之后与法拉对话，就可以获得最后的一道料理"オムレツ"，其作用是HP、TP全回复，相当有用。若在食堂里找到法拉的话，就千万不要错过这一机会了。

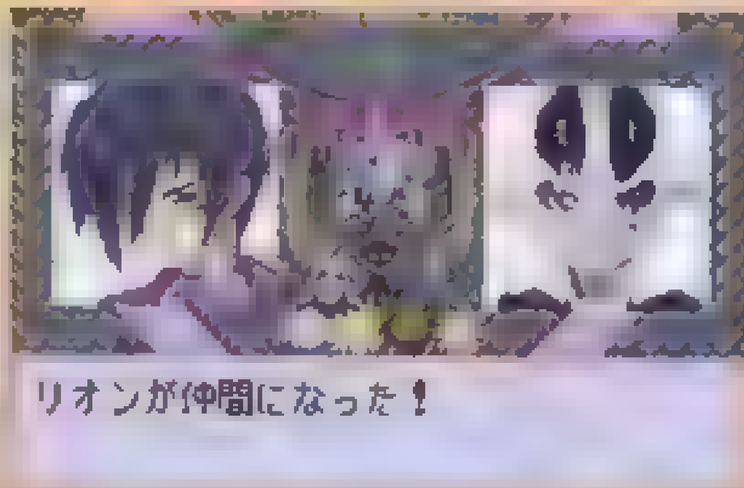
转生之东门 or 西门（转生の东门 or 西门）

根据《英雄传》的描述，有两位神秘的英雄被分别困在了两道转生之门中。大家自然前往救助。不过两道门一次只能去一道。（这里沙罗选择的是东门）

胜利条件 救出被抓的3人（ディムロス、リオン、アトワイト）

败北条件 队伍数在4队以下／ジューダス的队伍败北

无论是东门还是西门，迷宫地形都是一样的。一开始需要先让4支队伍分别占据四个角落的机关，只有这样才能将困住3人的装置解除。不过要注意的是，四支队伍要同时站在角落的机关上后，装置才能解除。即使在占据机关后再离开，装置也不会解除。最后是里昂和泰达斯两人联手的一场战斗。两人（其实就是同一人物……）的实力强劲，要获得胜利异常轻松。



▲若选择的东门路线，那么战斗结束后リオン加入，反之则是ジューダス加入。

战斗刚刚结束后，头戴面具的一男一女突然出现并将梦之2号开走。幸好转生之门也有转移时空的能力，依靠这一点，弗里奥和凯罗也回到了自己的世界。



如今，2架梦之号都被波尼和克莱特夺走了，大家暂时没有任何办法能够进行时空转移并阻止他们扰乱历史的恶行。不过可以肯定的是，波尼和克莱特两人一定还会再度出现在地下遗迹中。因此，众人决定抢先一步前往レミ遗迹地下3F，等待两人的到来。

雷米遗迹地下3F（レミ遗迹地下3F）

胜利条件 到达地图最深处／捕获クライト和ボニー

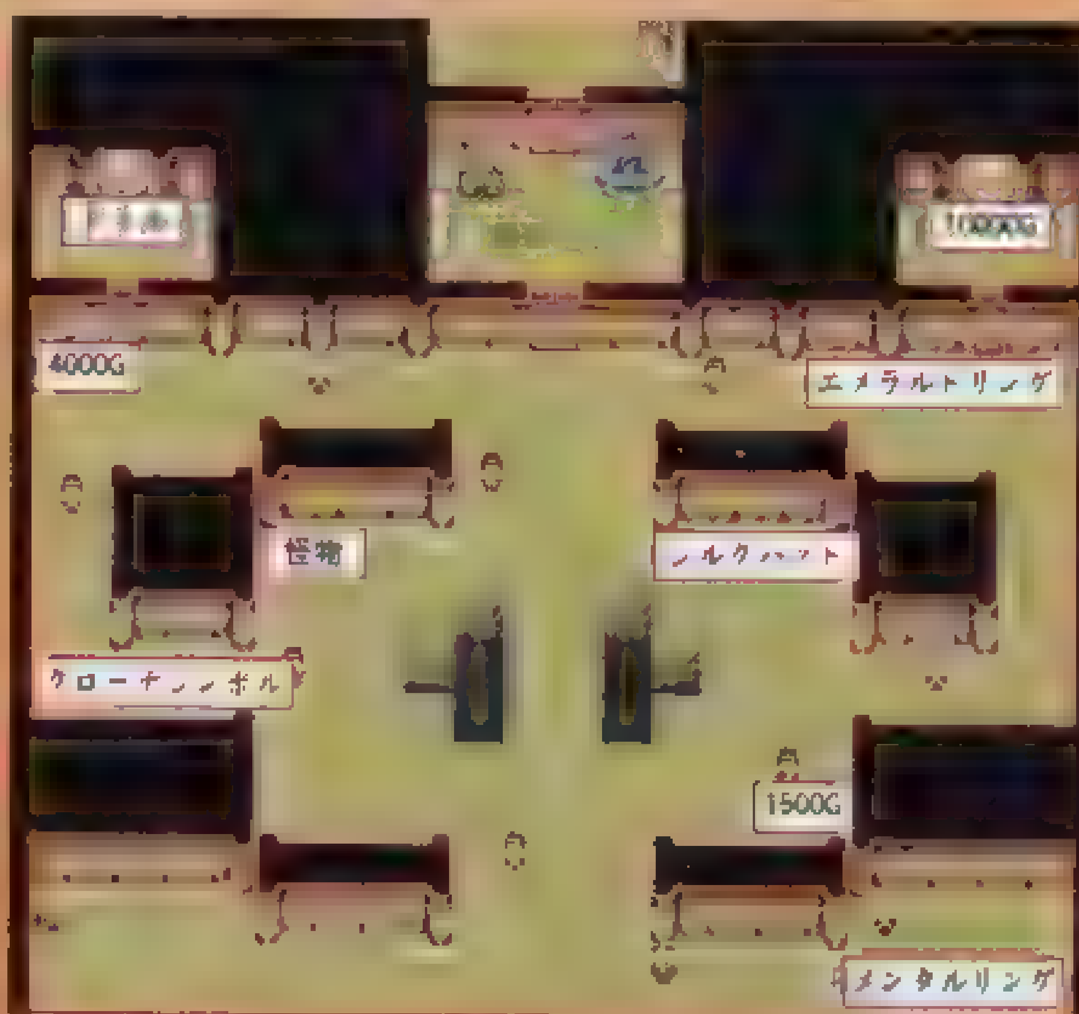
败北条件 主角所在队伍败北

遗迹的地下前两层地形与以前相同，宝箱依然暂时不能取得。第三层要将全部敌人消灭后，才能够发现波尼和克莱特的真身。要注意地图中央左上方的宝箱是宝箱怪，HP有2400，实力强劲。若LV不足的话最好不要向其挑战。波尼和克莱特两人会使用状态攻击，若事先准备好解除异常状态的道具或装备防止异常状态的装饰品，基本就没有任何问题了。

先前将梦之2号夺走的两个戴面具的一男一女，抛弃了波尼和克莱特后乘梦之2号逃了。虽然费了九牛二虎之力，终于将波尼和克莱特逮捕归案，但翌日，英雄传中所记载的历史却一下子出现了三处不符的内容……麻烦似乎越来越大了。

从波尼和克莱特的口中得知，他们之所以在不同空间中偷盗各种物品，目的在于打开レミ遗迹中的门扉，以便进入最底层，取得南特卡王的宝物。而遗迹中各个石板上所记载的物品，正是打开遗迹大门的钥匙。

注：由于一下子出现了三个混乱的历史，所以大家接下来可以从妖精之森、总领主之馆、猫人之村这三个迷宫中自由选择首先前往的地方。由于这三处迟早都是要完成的，所以不并影响什么隐藏要素。本攻略是以妖精之森、总领主之馆、猫人之村的顺序进行的，请大家留意。





▲只要将主角换装成盗贼，就可以畅通无阻地通过道路上设置的陷阱了。

《英雄传》之《妖精之森》

凯罗：“愤怒发狂的森之精灵们开始向居住在林中的妖精展开了攻击。”不过，为什么精灵会和妖精不和呢？

妖精之森（エルフの森）

胜利条件 打败所有敌人

败北条件 主角所在队伍败

在森林里，众人意外地遇到了先前因时空转移而失散的伙伴斯坦、《幻想传说》中的克雷斯、敏特以及《宿命传说2》中的娜娜莉。不过很奇怪的是，斯坦是因为时空转移的原因来到了《幻想传说》的世界，但娜娜莉会出现在《幻想传说》的妖精之森却令人感到莫名其妙。

由于半妖精不能进入妖精之森中，所以身为半妖精的艾琪和莉萨尔本场战斗不能参加。同时在森林中不能使用魔法，这对玩家的编队也是一个考验。准备好足够的回复道具，然后派所有依靠物理攻击的角色出击吧。本关新加入的敏特会主动留在原地不动，让任意队伍靠近她的话，就可以令HP回复。

将全部敌人打败以后，会得到宝物库中的宝箱奖励：2000G、エルヴンロアー、クローナシンボル、以及……被关在宝箱中的妖精族的一男一女。原来先前众人所救的一男一女，正是以前所遇到的那两个戴面具的家伙的换装模样。只可惜众人没能识破两人身分，不仅让他们偷走了“エレメントオーブ”（元素珠），更让他们在眼前逃走了。



《英雄传》之《总领主之馆》

凯罗：“《永恒传说》中，塞雷斯蒂亚世界的总领主之馆不知从何时起变成了魔物的巢穴。剑、弓箭等武器对这些魔物几乎都没有什么效果。而晶灵术师无论打败它们多少次，它们的数量都不会减少。塞雷斯蒂亚人们的绝望，阴影开始波及到了其他的世界。”

弗里奥：可现在的问题在于，怎么才能和这些无论怎么打败数量都不会减少的魔物交战呢？

总领主之馆（总领主の馆）

刚一进入总领主之馆，大家就遇到了一个大蓬头的怪女人，她自称是天才科学家哈洛路特。听到这个名字后弗里奥才恍然大悟：原来她就是《宿命传说2》中的怪博士哈洛路特。由于大家的目的相同，于是众人决定由博士来停止制造魔物的机器，其他人担当护卫。

胜利条件 停止2台复制机

败北条件 主角所在队伍败北／ハロルド的队伍败北

迷宫中有许多的复制机器，但其中真正需要停止的只有两台。这两台的位置分别在迷宫左上角的左上第一个和迷宫右下角的右上第二个。每当博士开始停止机器的工作时，附近都会出现两队敌人。停止工作需要花费3个回合的时间，此时最有可能遭到敌人的袭击。一旦遭到袭击，即使战斗获得胜利，停止工作还是会重头开始。最好事先能有人在博士的旁边负责掩护工作。此外，当接近迷宫上方的宝座时，还会与魔女シゼル进行一场BOSS战。她的实力不高，用光属性的攻击即可轻易打败。

虽然魔物大量涌现的危机终于解决，但《永恒传说》中的美露蒂（メルディ）慌慌张张地赶来通知：趁着大家手忙脚乱的时候，塞雷斯蒂亚世界的宝物“クレーメルケイジ”被盗……

《英雄传》之《猫人之村》

凯罗：“原本和平的猫人之村突然遭到了大群怪物的袭击。就在村子正面临着巨大危机之时，不知道来此何方的传说中的英雄们出现了。将英雄们带来的，是英雄弗里奥和凯罗！”

弗里奥：厉害吧？对吧！我们是英雄耶！

凯罗：等等，我们并没有做过这样的事情啊，怎么会当成传说记载呢……



※沙罗的游戏小心得：本作的两位主角与《传说》历代作品的主角之间有一个好感度的设定。将历代作品的角色编在队伍中出战的话，就可以令他们的好感度增加一点。而将他们与主角编在同一个队伍的话 好感度会增加两点。

猫人之村（ねこにんの里）

胜利条件 打败所有敌人
败北条件 敌人进入长老家／主角所在队伍败北

本关一开始可以利用4种陷阱来巩固猫人之村的防守。这4种陷阱分别是：捕兽夹、炸弹、毒药兽夹、毒炸弹。捕兽夹能令敌人停止一回合的行动；炸弹可以给予敌人一半左右的HP伤害。到了第7回合时，村内左上方的墓地处会出现敌人的增援，同时我方新的同伴佛戈（フォッグ）也会登场。剩下只需要将残留的敌人全部击败就结束了。

战斗结束以后，好意向跟随在フォッグ一起的两个猫人表示感谢的弗里奥等人却意外发现，原来两个猫人是以前遇到的戴面具的一男一女。自称他们俩抢走了未来100天后的弗里奥、凯罗两人的服装并变成了他俩的模样。100天后的危机是什么呢？难道自己被那两个戴面具的家伙杀了？弗里奥、凯罗两人心里充满了不安。

注：猫人之村的战斗结束后，前往森之集会所可以从猫人那里买到高级的商品。

【英雄传】之人类牧场

凯罗：人类牧场是《仙乐传说》中，将人类关在里面并折磨他们的恐怖地方。"但是，现在有一个牧场又再一次秘密地开始了活动。而且，有传闻说成为人类牧场新任管理员的，是传说中的英雄泽洛斯（ゼロス）和椎名（しいな）"……也许传闻有误吧……



人类牧场（人间牧场）

为了查明泽洛斯和椎名重新开办人类牧场这一传闻的真相，众人来到了《仙乐传说》的世界。刚一进牧场，众人就遇到了泽洛斯和椎名以及他们大量的复制品——原来牧场的事情都是那些复制品搞的鬼！

胜利条件 停止复制机的运作
败北条件 主角所在队伍败北／ゼロス和しいな的队伍败北

由于哈洛路特博士在研究"如何才能够在禁止使用魔法的结界中使用魔法"（当问及她为什么不想办法直接破坏结界而要研究麻烦的事情时，她的回答是"破坏结界人人都能够做到，要研究别人不能做到的事情才有意思"……）这一工程，所以本次战斗不能派她出战。泽洛斯和椎名的实力不弱，只要带上少量道具辅助，单打独斗不成问题，但要注意敌人的增援会源源不断地出现，我方任何一个队伍最好都不要分散行动，一旦在一个回合内遭到围攻，仅靠少量的恢复道具和30左右的等级是很难坚持下去的。另一方面，只要将迷宫中守卫各个复制机的假冒泽洛斯、椎名打败，复制机就会停止运转。

打败了所有的假冒者后，泽洛斯和椎名两人为了看守入口而离开了众人身边。这时令人意想不到的事情出现了：弗里奥在解除最后一个装置时误将解除顺序弄错，就在大家以为装置就要爆炸时，泽洛斯和椎名却突然从装置中出现……原来，之前众人所见到的所谓真正的泽洛斯和椎名，也同样是假冒的……



【英雄传】之[illegible]

凯罗："为了让被恶魔操纵了心智的同伴们恢复清醒，拥有强大魔力的英雄们穿越时空聚集到了一起。他们一起张开了巨大的结界，作好了战斗准备。"……这段话看不太明白，这难道说的是？

弗里奥：就是说以后英雄们将会互相战斗的意思吧……场新任管理员的，是传说中的英雄——泽洛斯（ゼロス）和椎名（しいな）"……也许传闻有误吧……

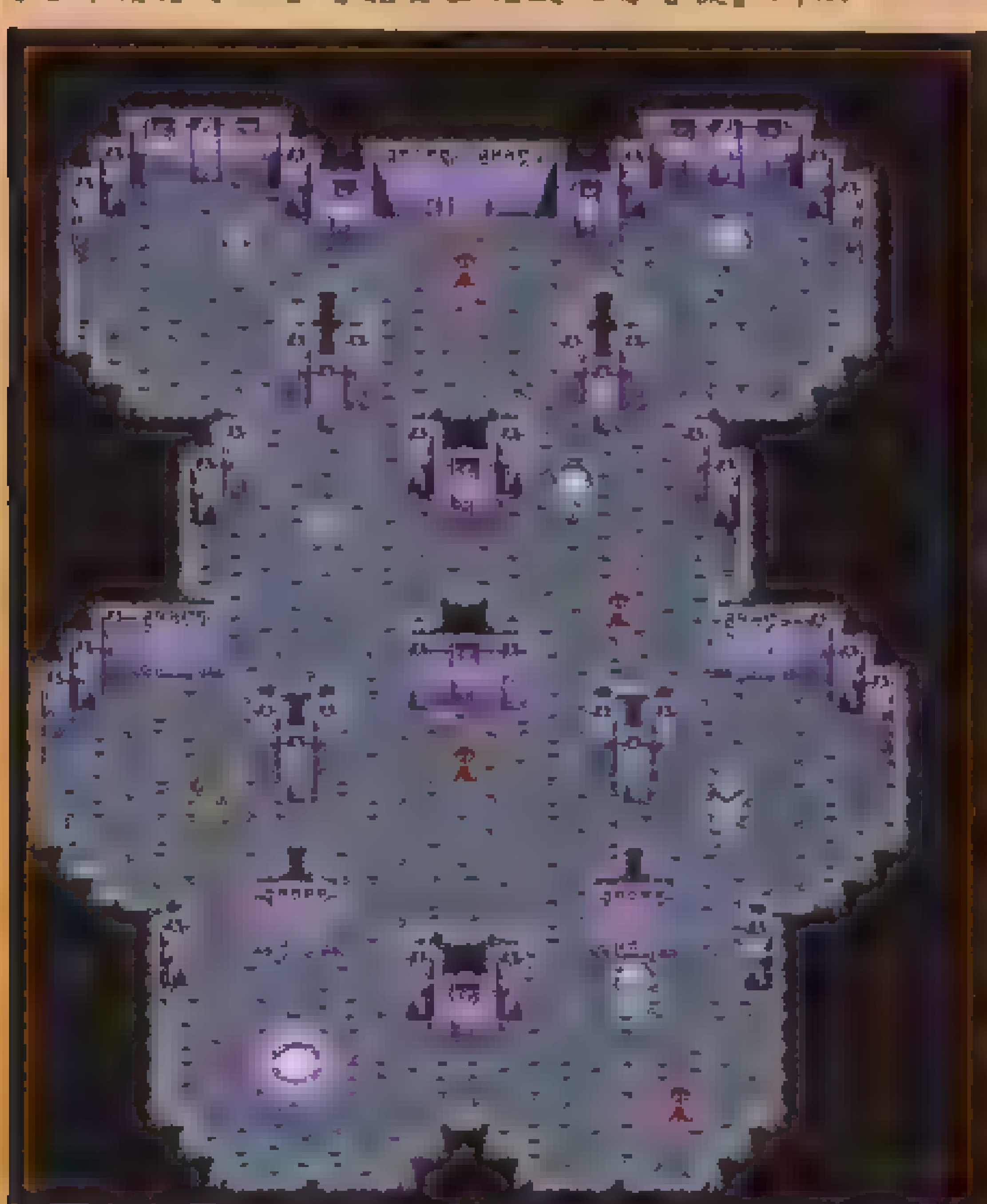
背叛之砦（裏切りの砦）

胜利条件 30回合内打败7名英雄
败北条件 主角所在队伍败北／剩余回合数0



本次战斗我方不能使用任何魔法，因此HP的回复等工作也只能通过使用道具来进行。另外，我方同伴中的7人在本关中会因成为敌人而离队，所以队伍需要重新编制。推荐所有擅长物理攻击的角色出战。

此外，虽然本关有30回合的时间限制，但地图并不大，所以时间限制基本可以无视。只是迷宫的各个角落每回合可能会出现敌人的增援。所以没有必要的话尽量不要待在角落。完成本关后，克拉特斯（クラトス）和吉尼亚斯（ジーニアス）也会加入我方。





战斗结束后，操纵英雄们的两个少男少女又一次出现。他们告诉众人，之所以四处搜集秘宝，目的在于令魔王ジャババ复活。同时两人还放下了话："如果想知道我们的真正面目的话，就让弗里奥和凯罗两人单独去レミ遗迹的深处。

雷米遗迹最下层（レミ遗迹最下层）

胜利条件 到达地图最深处
败北条件 フリオ和キャロ败北

在遗迹的地下4层中，弗里奥和凯罗找到了戴面具的神秘男女。原来，他们的真正身分不是别人，正是未来100天后的弗里奥和凯罗！他们的目的在于让封印在レミ遗迹中的魔王ジャババ复活，现在只要再收集一把钥匙，就可以完全解开封印了。只不过，剩下的一把钥匙混在光之钥、启程之钥、未来之钥、希望之钥这4把钥匙之中，只有一把钥匙才能解开封印。于是，未来的弗里奥和凯罗正式向过去的自己宣战：希望双方都能为这4把钥匙堂堂正正地展开一场争夺战。看看谁才能笑到最后。

【英雄传】之[illegible]

凯罗："为了不让光之钥被怪人弗里奥抢走，科学家们将原本封印了的魔科学武器再一次投入了使用。但是魔科学武器开始失控，为了阻止武器的失控，铃她也在激烈的炮火中失去了身影。"……这太糟了。

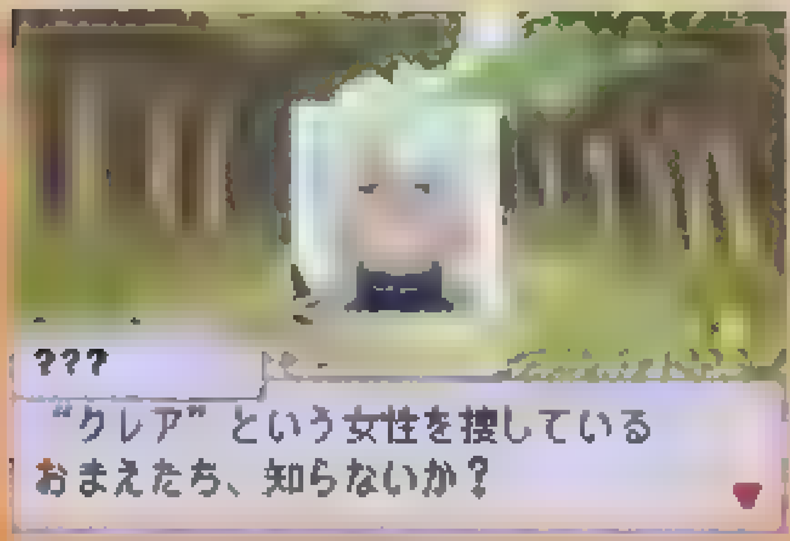
弗里奥：我说，我……和正常人一样吧？不是什么怪人或变态吧？



※沙罗的游戏小心得 所有《传说》系列中我方角色的服装制作材料的取得方法都是与[illegible]角色的好感度达到一定程度后，在与[illegible]对话就可以得到该角色服装的制作材料了。所以平时多让不同的角色出战，很快所有角色[illegible]就[illegible]以[illegible]部[illegible]手[illegible]。

魔科学研究所（魔科学研究所）

来到魔科学研究所时，所有的科学家们都将弗里奥和凯罗当成了夺取光之钥的恶人。忍者阿铃为了保护弗里奥还遭到了魔科学大炮的轰杀并受了重伤。



▲在村中四处闲逛时会看到《重生传说》的主角维格寻找青梅竹马的克莱尔。不过本作不能使用维格，所以多少有些遗憾。

胜利条件： 得到ひかりのカギ　**败北条件：** 主角所在队伍败北

研究所内一共有4门大炮。若不幸被大炮打中一次，那么HP至少会减少一半。从第5回合开始，100天后的弗里奥会令大炮失控，导致研究所右边的3门大炮循环发射。每当大炮即将发射时（下一回合开炮），大炮的颜色会变成红色。当大炮发射完毕重新开始蓄能时，颜色会变成黄色，下一回合再度变成红色，依此循环。只要了解了大炮的发射规律，攻略也就十分简单了。此外，研究所内的几个楼梯口处每回合基本都会出现敌增援。不过，若敌人被大炮打中，就会直接被KO。利用这一点将敌人引到大炮的射程内，也可以省下不少麻烦。

虽然未来的弗里奥抢先一步拿到了光之钥，不过最终还是被铃拼死抢了回来。不过，与其说是抢，不如说是未来的弗里奥看到受了重伤的铃向自己讨还钥匙时的样子后，良心发现而将钥匙归还……



《英雄传》之“蛮族的祭典”

弗里奥：“边境的蛮族深信在祭奠时需要献上少女作为活祭品。因此，蛮族中的一位英雄　杰露西如今被抓住当作了祭品。举行祭奠的地方会经过炎之迷宫和冰之洞窟这两处。两条道路非常险要。前去救助杰露西的伍德隆现在也失去了音讯。”

凯罗：《宿命传说》的英雄们竟然一下子出现了两名下落不明者……而且想要到达祭奠的地方，就一定要经过炎与冰的迷宫，两条路一定要选一条才行……

炎之迷宫 or 冰之洞窟（炎の迷宫 or 冰の洞窟）

这里又遇到了一个分支路线。大家要从炎之迷宫或冰之洞窟中选一个地方。不过无论完成哪个迷宫，之后都会进入斗魂竞技场。

胜利条件： 寻找出口并离开迷宫　**败北条件：** 主角所在队伍败北



炎之迷宫中四处都有熔岩，若踩在上面就会造成HP伤害。本关推荐使用具有飞行能力的角色或服装，这样一来不仅不用担心熔岩的伤害，同时也可以取得迷宫中央的宝箱。到达迷宫最上方后会与女武神瓦尔基里进行一场BOSS战。其光魔法威力较大，但若能用快攻角色进行阻止，那么也就没什么威胁了。此外，第4回合结束时迷宫中央一带会出现敌增援。

冰之洞窟的地形相对麻烦一些。由于暴风雪的缘故，每过一个回合，我方全员的HP都会减少1/10，不过只要装备装饰品フリーズチェック就可以不受影响了。左上和右下两个角落的宝箱只能用有飞行能力的角色或换装才能得到。道路中间的石头要用换装成拳法家的能力破坏。最后在终点处同样有一场BOSS战。



穿过迷宫后，众人找到了逃出来的杰露西，不过她为了寻找救她的伍德隆，又立刻独自一人跑掉了……

斗魂竞技场（斗魂コロシアム）

杰露西的事情已经解决，接下来就是想办法取得启程之钥了。为此，众人继续前行，来到了斗魂竞技场，钥匙就存放在这里。不过在取得之前，他们还要先打败竞技场的冠军麦迪·敲钟汉（コングマン）才行。

胜利条件： 打败コングマン／得到旅人之钥

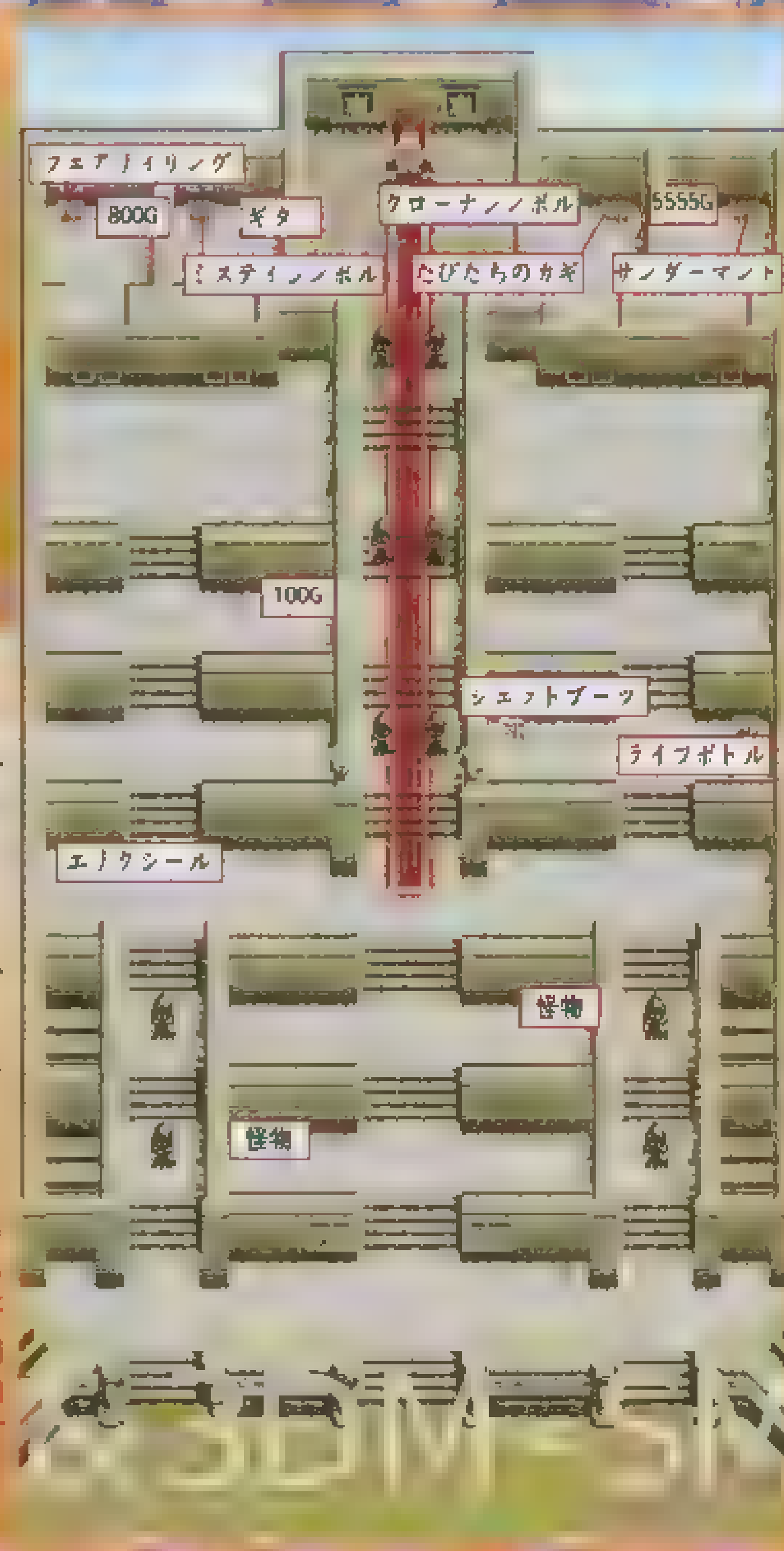
败北条件： 主角所在队伍败北／钥匙被抢（红色宝箱）

本次战斗分成两个部分。首先，地图的左右两个角落各有2个宝物库，虽然其中一个红宝箱中就存放着启程之钥，但必须要先打败コングマン之后，宝物库的大门才会打开。建议在打败コングマン之前，先将地图上零散的宝箱取得。

进入第二部分后，这一次要与敌人比速度，看谁能够先将宝物库的钥匙得到手。一开始时又能像猫人之村那关一样，可以在地图上设置陷阱。由于是比速度，所以这里强烈建议将陷阱设为捕兽夹或毒兽夹，这样可以牵制敌人一回合的行动。此外，这里有一个很不利于我方的限制　无论哪一个红色宝箱被敌人打开，都算任务失败。而将敌人全灭后，我方虽然会自动获得启程之钥，但其他蓝色的宝箱就因此不能获得了。想办法拖住敌人，再先打开蓝色宝箱，这样基本就能够取得所有宝箱的宝物了。

另外，本关进行到一定程度时ウッドロウ或チェルシー会作为增援登场。至于是哪个人加入，则要看之前玩家所选择的路线了。

未来的弗里奥见众人如此拼命，一边不屑一顾地嘲笑，一边提醒众人，新的时空难已经产生，而之前众人所救的杰露西，现在已经身陷其中……



注1：在村子里闲逛时会看到《重生传说》的女主角克莱尔。

注2：完成竞技场的关卡后，以后再返回竞技场时，可以与“《传说》系列”的前5部作品中的主角——交手。将5位主角全部打败后，斯坦的妹妹莉莉斯会突然出现并向我方挑战。[illegible]

20 时空堆2（时の吹きだまり2）

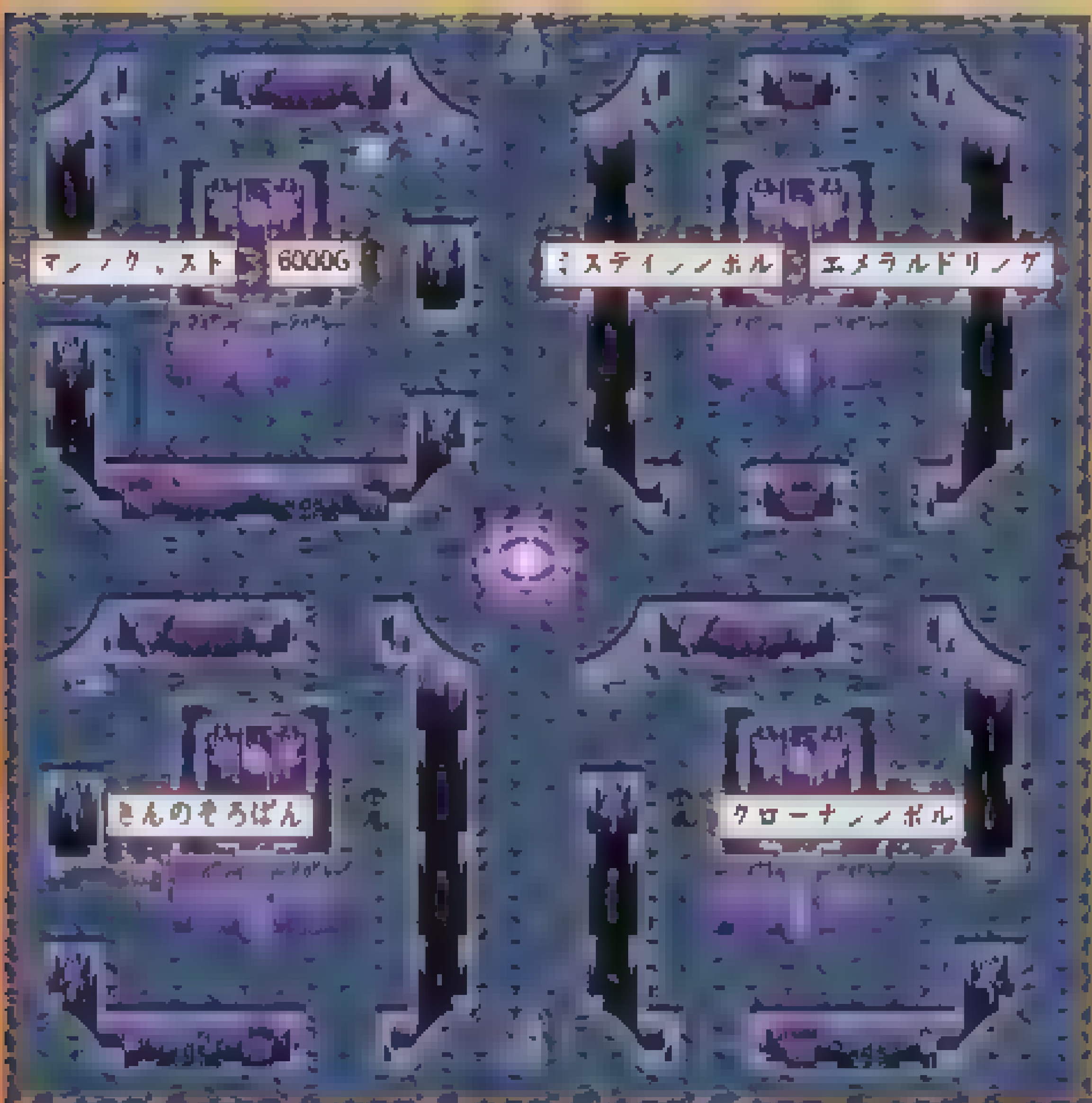
为了得到未来之钥，大家来到了新的时空堆。正如之前所预料的，未来的弗里奥等人也前来抢夺钥匙了。

胜利条件 30回合内取得みらいのカギ

败北条件 みらいのカギ被抢走／主角所在队伍败北／剩余回合数0

本次迷宫与“时空堆1”一样，又是一个无限循环迷宫。不过这一次的作战内容与之前那次不太相同。未来之钥在某一个敌人的身上（包括那些英雄们），只要将持有者打败就可得到钥匙。不过由于未来弗里奥“乱入”，一起来抢夺钥匙，所以如果钥匙被未来弗里奥抢先抢走的话，就算我方失败了——30回合的限制其实没有任何意义。大家的行动一定要快，最好是4队分开向四个方向行动，以确保万无一失。

此外，本迷宫中的几位英雄，要用ジーニアス说得プレセア、チェルシー说得ウッドロウ（或是ウッドロウ说得チェルシー）。如果之前忘了将说得的角色编队出战的话也没关系，将本关完成后还可以再度返回迷宫进行说得。注意将プレセア、ウッドロウ（或チェルシー）说得完毕后，本关还会出现其他可以说得的英雄，此时就要用メルディ说得チャット，ファラ说得レイス，プレセア说得リーガル。



在众人抢先一步得到未来之钥后，未来弗里奥心服口服地认输了。不过，还剩下最后一把钥匙没有取得，同时，未来弗里奥也透露，他们为了让魔王复活，并非想要毁灭世界，而是为了亲手打败魔王……

弗里奥：“微弱渺小的矛盾体堆积在一起后，时空再度变得不安定起来。这一次新出现的时空堆，是迄今为止最大的。已经有数位英雄以及未来之钥一起被卷进了时空堆中，同时时空堆也在急速扩大。”差不多就状况就是这样了。

21 超古代都市（超古代都市）



为了同时启动两道大门，弗里奥和凯罗开始分头行动。首先是弗里奥一方前往超古代都市作好准备。不过当凯罗将弗里奥送过去后，才突然发现，自己与他还没有来得及约定同时打开大门的时间……

胜利条件 到达深处的机关

败北条件 主角队败北

由于弗里奥和凯罗分头行动，所以编队也要重新进行。在本关中出战的英雄们，在下一关中就不能出场了。因此，千万要保留几位主力将下一关用。在我方角色朝终点前进到一定程度时，都市的防卫装置会自动启动。各个圆形阵中会源源不断地出现敌人增援，同时门与门之间还会出现电流妨碍我方的行动。不要指望这些电流能够自动消除，只有按照特定的路线，才能够取得全部的宝箱并到达终点。在终点处将与《仙乐传说》中的ユグドラシル来一场BOSS战。

凯罗：“在这个世界、时间的尽头，有神明的宝物库。如果将存在于其他时空中的两扇大门同时开启的话……就可以进入宝物库了。宝物库中藏有能够打开天国和地狱这两扇门中的任意一道的希望之钥。”



22 浮游要塞

配合弗里奥的行动，凯罗一行也迅速来到了另一道大门的所在地。

胜利条件 到达深处的机关

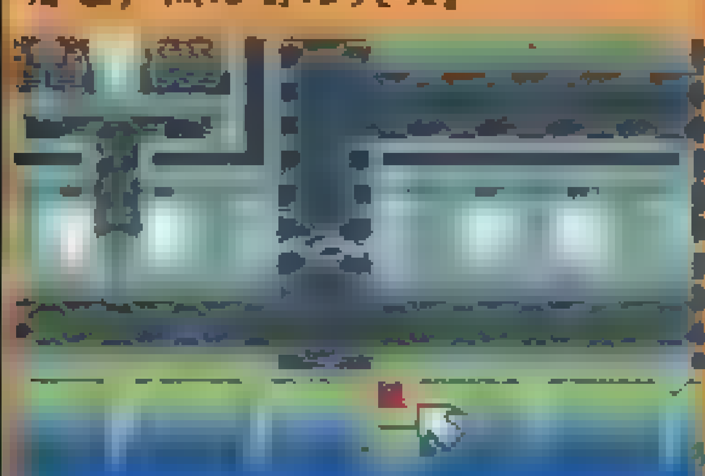
败北条件 主角队败北



本关中又一次出现了魔科学大炮，它们的开炮规律依然与前一次遇到的相同，随着我方的攻略进程，大炮的开炮规律先后会改变两次。不过，只要发现大炮变成红色后立刻离开射程即可躲开炮击。

本关的前进路线相对之前比较复杂，由于中央有一条河流，所以我军中必须要有艾琪或换装成有飞行能力的魔女才能通过。之后将要塞中红色的开关关闭后，河流上就会出现桥梁，或是关闭阻碍道路的电流。

在最后将会与换装成バルバトス的未来弗里奥进行一场BOSS战。他的连续魔法十分厉害，咏唱时几乎不花费任何时间，且发动时全身无敌。建议我方至少带一个回复性角色，然后前后夹攻。



23 雷米遗迹最下层（レミ遗迹最下层）

经过两队人马的努力，神的宝物库终于出现，同时众人们也得到了最后一把钥匙——希望之钥。然而翌日，未来的凯罗换装成了阿铃的模样并抢走了希望之钥……未来的两人告诉弗里奥和凯罗，最后的魔王，一定要由身为换装师的他们4人亲手来解决。也因此，未来的两人会在レミ遗迹最下层、魔王的封印之门前等待弗里奥、凯罗到来，再进行一次最后的决战。



胜利条件 到达地图最深处

败北条件 任意队伍败北

本关虽然是最后的战斗，但主角队只能由弗里奥和凯罗两人出战。而且在前往遗迹最下层时，每通过一层迷宫，我方就必须要有一支队伍留下来。因此到最后一层时，我方仅剩下主角队。不过迷宫中的敌人并不强，惟一要注意的就是最后的BOSS——未来的弗里奥和凯罗。我方将会与他们进行三场BOSS战。前两场战斗相对比较简单，只要记得“速攻”和“先打魔法师”的作战规律即可。最后一场对手会换装成《仙乐传说》、《永恒传说》的BOSS——ユグドラシル和シゼル。其中ユグドラシル的魔法咏唱速度奇快无比，比上一关的BOSSバルバトス还要棘手。不过，若将我方换装成女武神或者莉莉斯的话，利用她们的快攻以及强力必杀技，相对而言就可以克制对手的攻击了。



最终战结束后，战败未来弗里奥和凯罗自作主张将打败魔王的任务交给了现代的自己。同时我方还将得到ユグドラシル、ダオス、バルバトス、シゼル、サナトス、エルレイン这六位BOSS的服装。不过，聪明的弗里奥和凯罗认为完全没有必要将魔王的封印解除并和他战斗。于是，在魔王的[illegible]，游戏也[illegible]了结局……

隐藏要素

魔王ジャババ



在游戏通关后，系统会自动提示玩家存档。读取该记录后再度进入雷米地下遗迹的话，就可以解开魔王的封印，向其挑战了。

魔王的数据如图。各方面能力均无可挑剔，可以说是最强敌人之一。其强大的魔法攻击，几乎可以秒杀我方任何角色。此外将它打败以后，以后还可以再度回到地下遗迹向其反复挑战。

太鼓之达人

只要有服装材料“わだどん”和“わだかつ”的话，就可以换装成太鼓。在战斗中使用特技“太鼓之达人”（たいこのたつじん）时候，就可以玩到与游戏《太鼓之达人》一样的音乐游戏了。“太鼓之达人”的曲子有许多首，出现方式是随机的。以下是所有的曲目。



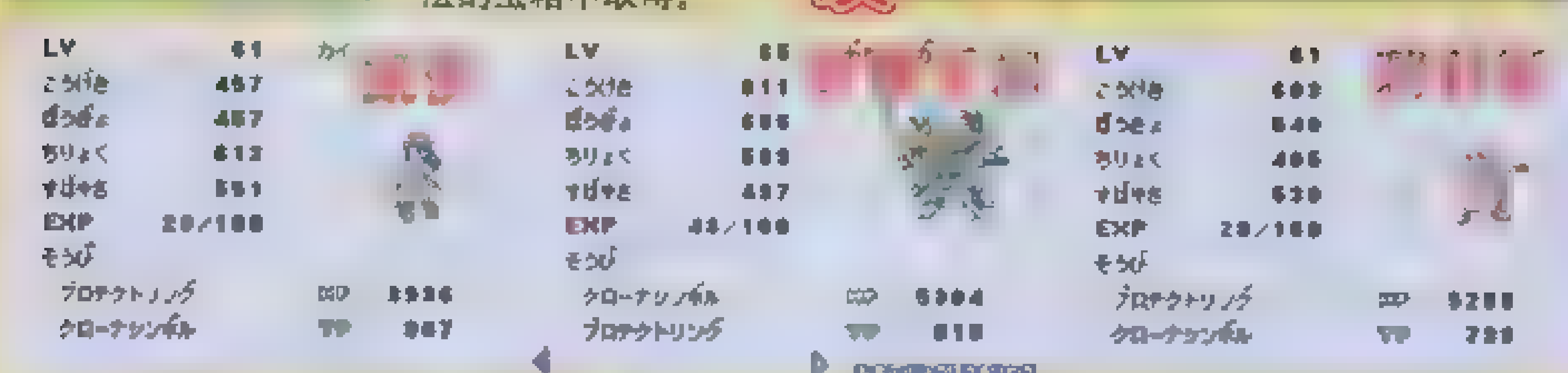


男主角フリオ	女主角キャロ
マノヒー	ファンタジア
メトロクロス	デスティニー
ドラゴンスピリット	エターニア
ドラゴンバスター	デスティニー2
スカイキッド	シンフォニア
リブルラブル	
源平讨魔传	

其他隐藏服装



▶在雷米遗迹最下层的宝箱中取得。



▲完成多鲁亚加之塔。　▲在斗技场打败她。

隐藏迷宫——多鲁亚加之塔

“多鲁亚加之塔”这名字不知道有没有玩家听说过，这个原本于上个世纪就已经推出的老资格游戏曾在去年又推出了新作——《不可思议的迷宫 多鲁亚加的恶梦》。本作中也有多鲁亚加之塔这个迷宫。只要在雷米遗迹中得到エクスカリバ(石中剑，神话中亚瑟王的宝剑，将最终BOSS打败后返回村子，在猫人的商店里也可以购买)之后，就可以制造出基尔(ギル）这个角色的服装。换装成他的样子，之后回修女那里休息一夜的话，就可以进入隐藏迷宫　多鲁亚加之塔了。



“RCロッド”を手に入れた！



多鲁亚加之塔一共10层，每层都有时间限制，而且必须要将地图中的敌人打败并得到钥匙后，才能够进入下一层。此外，每层迷宫中都有一个隐藏宝箱，达成条件后隐藏宝箱就会出现，所有钥匙还能够在隐藏宝箱中找到。

注：在第9层打败所有敌人后，BOSS多鲁亚加就会出现，打败它后才能进入第十层。

在多鲁亚加之塔的第10层可以得到ドルア　ガ的隐藏服装制作材料。而打完这座塔后，还可以得到カイ的服装制作材料。注意男主角是不能在迷宫中进行换装的，否则就会自动离开迷宫。

隐藏宝箱出现方法

层数	隐藏物品入手法	获得物品
1F	打败数个スライム	アップルグミ
2F	接触上方墙壁，下个回合离开墙壁	ライフボトル
3F	与ナイト战斗并立刻逃跑	ミラクルグミ
4F	按下START键	エリクシール
5F	与ウィザード战斗并立刻逃跑	1000G
6F	第一回合打败ローパー	ジェットブーツ
7F	不明	不明
8F	按照下、上、中央的顺序打开宝箱	10000G
9F	无	—
10F	按顺序打开宝箱	BCロッド、RCロッド

特别称号

特别的角色编排在一个队伍中后，就会得到专属称号以及附加的能力修正。比如说同一个作品中的男女主角在一个队中（男女主角通常都是恋人），那么称号就是“ラブラブ?”（LOVE LOVE?）……

テイルズヒーロー	クレス、スタン、リッド、カイル、ロイド、フリオ	HP回复UP
テイルズヒロイン	ミント、ルーティ、ファラ、リアラ、コレット、キャロ	HP回复UP
顽固者	クラース、コングマン、フォッグ、クラトス、リーガル	耐打度UP
クールな奴等	すず、ウッドロウ、ジューダス、プレセア	耐打度UP
小さな巨人	すず、チャット、ジーニアス、プレセア	TP消耗下降
愈しの达人	クレリック、ミント、フィリア、リフィル	TP回复UP
料理上手	ミント、マリー、ナナリー、リーガル	战后获得食材
ナンパもの	游び人、ロニ、ゼロス	逃跑速度UP
サイエンティスト	クラース、フィリア、キール、ハロルド、リフィル	知力UP
いかすメンズ	ジョニー、ウッドロウ、レイス、ゼロス	获得金钱UP
グレートハンター	チェスター、チェルシー、リッド、ナナリー	速度UP
ラブラブ?	クレス+ミント	HP回复UP
ラブラブ?	リッド+ファラ	HP回复UP
ラブラブ?	スタン+ルーティ	HP回复UP
ラブラブ?	カイル+リアラ	TP回复UP
ラブラブ?	ロイド+コレット	战后获得稀有物品
ラブラブ?	キール+メルディ	知力UP
ラブラブ?	チェスター+アーチェ	TP消费下降
秘められた过去	ルーティ+リオン	防御力UP
秘められた过去	ロイド+クラトス	防御力UP
2人はライバル	クレス+チェスター	昏迷率UP
2人はライバル	スタン+リオン	打击力UP
2人はライバル	リッド+レイス	防御力UP

动物大好き	ねこにん+ねこにん	[illegible]
动物大好き	ねこにん+メルディ	耐热防寒
动物大好き	ねこにん+しいな	耐热防寒
もうかりまつか?	商人+商人	战后获得稀有物品
もうかりまつか?	商人+レイス	战后获得稀有物品
亲子の绊	カイル+スタン	昏迷率UP
亲子の绊	カイル+ルーティ	获得金钱UP
兄弟仁义	カイル+ロニ	打击力UP
剑と拳と	剑士+格斗家	昏迷率UP
ベストパートナー	剑士+クレリック、ウィザード	TP消费下降
三角关系	リッド+ファラ+レイス	打击力UP
天才と愚民	フリオ+キャロ+ハロルド	打击力UP
グラップラー	コングマン+ファラ+リーガル	昏迷率UP
剑术指南	剑士+クレス	HP回复UP
魔术指南	ウィザード+アーチェ	CAST UP
学术指南	学者+キール	TP回复UP
弓の心得	アーチャー+チェスター	昏迷率UP
金の亡者	盗贼+ルーティ	获得金钱UP
レンズハンター	ルーティ+マリー	战后获得稀有物品
片想い	ジーニアス+プレセア	耐打度UP
豪快さん	コングマン+フォッグ	防御力UP
疾风の如く	すず+しいな	速度UP

文 纱迦



决战III	Koei	SLG
PS2 决战	2004年12月22日	日版
对应機能		推荐玩家年龄 12岁以上

《真·三国无双》+《信长的野望》

在《决战III》推出之前，没有人能够想象把这两个游戏结合在一起之后是什么样子，虽然它们都是光荣的游戏。尽管在游戏发售前已经"预习"了好几遍，不过实际玩到游戏之后还是被这种全新的玩法吓了一跳。所谓的动作战略游戏，果然开创了新纪元，单从这点来说，《决战III》就已经是每个SLG爱好者不可错过的作品了。而由于游戏包含了大量动作要素和收集乐趣，再加上难度设置合理，就算是对SLG苦手的ACT玩家也尽可一试。

武将能力大解惑

本作中，每名武将的能力分为：等级、身分、系统、体调、各兵种适性（最高十级）、各武将技等级（最高五级）和基本数值（包括武力、知力、体力、攻击、防御、移动）。有部分能力是本作的独有设定，下面就来详细解说一下。

身分

身分是日本战国游戏的特色之一。身分越高，带兵上限也就越高。身分上升需要看该武将所获得的勋功值，普通武将升到最高的宿老需要65点功勋值。而功勋值的获得要看该武将在每场战斗中的表现，具体情况参见下表。

功勋值一览

大将首（消灭敌方总大将）	功勋值+20
一番枪（最先与敌人交手）	功勋值+5
一番首（最先消灭一支敌军）	功勋值+10
击破一位有名敌将	功勋值+5
击破一位无名下将	功勋值+1

调整系数表

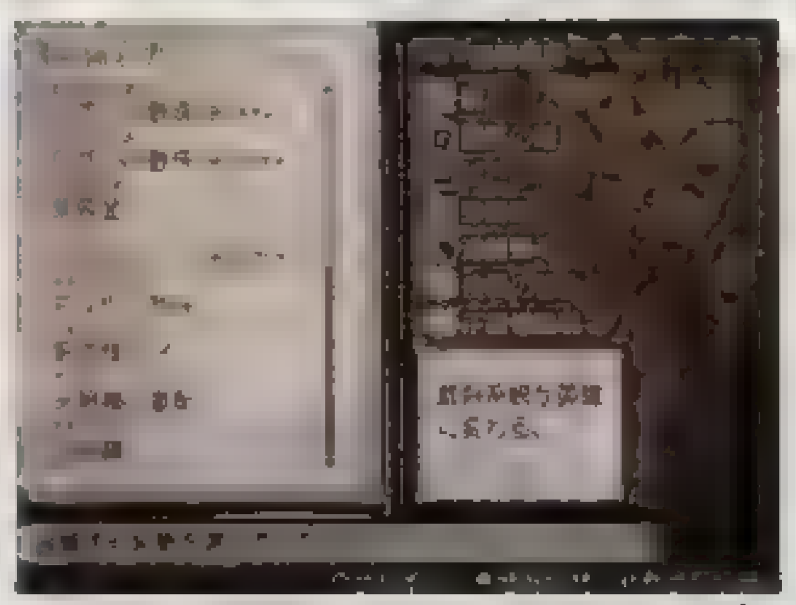
小头、组头、物头	×1.0
足轻大将、侍大将、武者大将	×0.8
中老、家老	×0.6
宿老、大名	×0

由此表看来升到宿老似乎很容易，其实不然。因为获得的功勋值必须乘以调整系数后才能加到武将身上，而根据武将的身分高低，调整系数也有所不同。

系统

系统可视为武将特性，共分为知将、忍者、猛将、万能、僧侣这五种。系统不同，升级时增加的能力值也有所不同。此外系统还决定了学习武将技的速度，如果系统与武将技相符的话，在装备画面中该项特技的名字会变为绿色，这就表明此技会快速成长。猛将系角色不与任何武将技相符，惟一的好处是单骑驱时初期便拥有较多的决战斗技，练武将技就相当吃亏了。

单从升级时的能力增长情况来看，万能是加得最多的。但游戏中还有英雄这一隐藏系统，只要在第六章的三河决战中拿到极的评价，就能获得菩提树の数珠。装备上此项饰品之后，该武将的系统就会变为英雄。英雄增加的能力是最多的，而且与所有的武将技都相符，实在是太强了！


▲合战绘卷圆满后的奖励也有菩提树の数珠。

体调

可视为状态。多出战的话体调就会下降，休战的话体调就会恢复，战败的话体调会降至最低。体调的惟一影响就是关系到战斗开始后武将技的发动次数。如果是"绝好调"的话，一出场武将技的发动次数就是最高的4点。织田信长的初期装备柴筒釜可以令其状态始终为绝好调，多多利用吧！

操作心得：直把决战当真三

和光荣所有的游戏一样，游戏中在任何界面下都会有非常详细的按键解说，所以在此只补充一下操纵军团和单骑驱时的操作。

军团控制

□	普通攻击
△	崩坏攻击
△按住	兵种特技
×	配合方向为撤退
○	调出武将技菜单
L1	防御／切换视角
L2	选择控制的武将
R1	发动援护攻击

单骑驱

□	普通攻击
△	蓄气攻击
×	跳跃攻击
○	发动决战斗技
L1	防御
SELECT	进入机能画面

和《真·三国无双》一样，军团的□键连击最多可达4下，而且可以与△键配合使用，计有□△、□□△、□□□△三种变化。△键可以破坏敌人的防御，但有可能途中被打下来。而单骑驱时的操作就和《真·三国无双》一样了，还有类似无双乱舞的决战斗技，不愧是一家公司出品的游戏啊！

装备画面的小心得

本作中经常需要添置装备。由于购买装备时不能直接看到这件装备对武将能力的影响，所以非常麻烦。其实此时只须按△键，便可清楚看到能力的升降情况了。而在装备画面中按　键，则是查看该名武将的能力。

合战绘卷100%收集目指！

在标题画面下选择"合战绘卷"，就可以查看你到目前为止的游戏成绩。"合战绘卷"包括5项，分别是武将列传、合战总览、装备品事典、MOVIE鉴赏和音乐鉴赏。这5项统计涵盖了游戏所有的隐藏要素，玩家的目标就是达到100%。每一项统计达到100%之后都会有奖励，而且都是非常好的奖励，所以玩家的努力是不会白费的！

要想达到100%，基本上只要打过所有的战役、收集所有的装备、找到全部的武将就可以了。详情参见后面的攻略就行了。下面是几条非常重要的补充，这都是纱迦的血泪之言，请有心收集的玩家一定要仔细阅读！

一、装备品事典中并不包括饰品、兵法书和兵种，想省点力气的玩家有福了；

二、由于大部分装备都可以买到，而本作赚钱又比较困难，在此介绍一条秘技：买之前先存档，买完之后另存一个记录。之后阅读"合战绘卷"补完收集率后读买之前的档，即可不花一分钱补齐装备了；

三、音乐收集中最难收集到的是第30首，游戏中只有一次机会听到。在第十二章的博多大战中，将ペドロ打得濒死时他就会投降。此时会出现动画，千万不要按START键跳过去！等他把话说完之后就能听到这首曲子了。

四、第九章有3段MOVIE只能在一周目时见到，分别是打过摄津、伊贺、甲斐之后出现的。由于此处为3选2，所以一定要在此留一个记录，把三关都打过去。不然就等着重打吧！

五、需要单挑才能收到的武将，建议在一周目时搞定。因为中级难度的单挑难度激增，不重点培养一员猛将的话极难获胜。


▲茶道之神——千利休。


▲前田利家之妻——阿松。


▲北条忍军的首领——风魔小太郎。

注意！以下隐藏要素与合战绘卷100%并无关系！

当你的记录卡中有《战国无双》存档时，在机能画面中选择读取记录就能获得隐藏武将前田庆次。当你的记录卡中有《战国无双 猛将传》存档时，在机能画面中选择读取记录就能获得隐藏武将稻姬。注意只要有记录就行了，并不需要什么武器全满、人物全满之类的限制，所以大家还是尽量满足这一条件吧！

如果你购买了《决战III》的限定版，用限定版中附带的资料碟与《决战III》游戏联动的话，就可以获得3位隐藏武将：阿松、千利休和风魔小太郎。由于限定版不是人人都能有，所以绝大部分玩家是与她们无缘了。不过看看图还是可以的，下面就放出这3位的庐山真面目，请大家拭目共赏之。（其实用资料碟的话还能得到更多隐藏要素，为避免大家暴走，在此就不多说了……）

©2004 KOEI Co.,Ltd

www.plumbook.cn

痛打武田上杉，脚踢毛利三好——百战百胜的最强兵法在此！

战斗的基础知识

作为一款SLG，和每关打法详解比起来，传授作战心得显然更重要一些，因为这是放之四海而皆准的。在此不得不大赞一下《决战Ⅲ》的战前交代画面，战术、打法、胜利条件都以影像的形式表现出来，就算是一个不懂日文的玩家也能轻松上手。

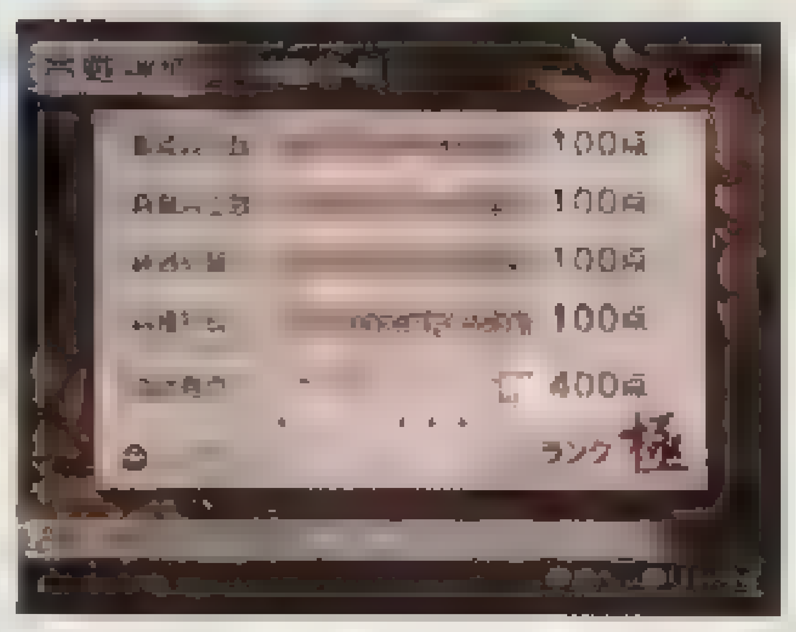
在战斗中，玩家一次只能控制一支部队，对其他部队可以通过预设目标进行遥控。但只能对军团长预设目标，而无法对护卫部队下命令。幸好进入战斗后可以按START键自行重组军团，这个设定是相当有用的。

在战场上会有一些道具和恢复兵力的宝物，此外某些关卡的特定位置还会出现光球（多为村庄附近）。这些光球会影响到过关进程，有时候不去接触的话就过不了关，请大家一定要注意。

合战评价

过关之后电脑会根据玩家的表现给出评价，评价共分为4项：击破兵士数、负伤兵士数、经过时间和兵种特技，每项的最高分都是100。综合评价得到优，就可以拿到奖励道具。如果总分超过300分，就可以获得最高评价——极。拿到极评价的话可以得到额外的奖励道具，同时也可以获得优评价的奖励道具。

《决战Ⅲ》单就通关而言并不难，不过要想全关卡都取得极评价就有一定难度了。而极评价的奖励道具往往都非常好，特别是一些买不到的珍贵道具更是稀有，因此极评价才是我们的最终目标。从4项评价来看，击破兵士数要想拿高分，就得搜遍整个战场，不放过一个敌人。但这样一来就会影响负伤兵士数和经过时间。所以最后一项兵种特技才是关键。兵种特技拿高分的关键在于多用兵种特技杀敌，需要注意的是如果用兵种特技打中自己人的话，虽然不会造成损伤，但会倒扣评价。



▲拿到400分的评价也没有特别奖励。

单骑驱

所有武将都有单骑驱这一项特技，发动后就能进入单骑驱战斗中。这种类型的战斗很像《真·三国无双》，比较有意思。单骑驱战斗中，可以获得经验值和钱，还可以恢复兵力，并令敌人进入混乱状态，可谓相当好用。杀满100人之后更可单挑敌将，如果将敌将打败的话，会令其体调低下。若是敌将某项能力比我方武将要高出许多的话，更可以大幅提升自己的能力。

最后提供两个单骑驱的小窍门：使用决战斗技时连续按键可以令其有效时间延续；单骑驱的时间限制与双方的知力差有关。



▶部分角色的决战斗技会有特别的效果。

九大兵种完全比拼

在本作中登场的9个兵种能力各有不同，没有绝对的强者，也没有绝对的弱者，玩家可以根据自己的兴趣爱好以及关卡特点而定。注意兵种适性的等级对攻防数值的影响相当大，差一级也有天壤之别。

枪骑马



泛用型兵种，从最初的织田信长到最后的阿市全是用枪骑马的。其特征是攻强守弱，机动力强也是一大优势，但在山岳地带速度下降明显。兵种特技突击是相当好用的一招，骑马来回突更是爽快度满点。

推荐兵种 精锐雉刀骑马 攻击+178 防御+83 移动+144

刀足轻



各项数据都相当平均的兵种，进攻防守都不吃亏。其兵种特技为风车转，可以把附近的敌人统统绞杀，但此技也很容易误伤自己人。建议用法是先蓄好力，当敌人冲至面前时发动兵种特技，可收到奇效。

推荐兵种 精锐刀足轻 攻击+144 防御+162 移动+119

铁炮足轻



历史上制霸战国的兵种。可以远程攻击是其特色，最强兵种特技为五段射击。缺点在于攻击轨道是直线，发动后在前面挡着的我方部队也会被打倒。铁炮是按比例造成伤害，所以当敌人兵少时效果很差。

推荐兵种 フリント铳兵 攻击+132 防御+119 移动+98

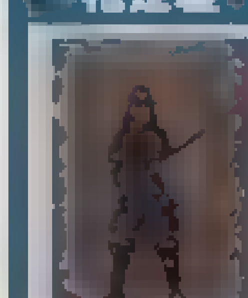
弓骑马



和弓足轻作用相似，只是攻击和移动要高一些，而防御力很低。一旦被敌人近身的话就很危险，因此军团长一定要学会一种攻击系武将技防身。最强兵种特技为五连射击，相当好用。

推荐兵种 精锐弓骑马 攻击+119 防御+88 移动+141

枪足轻



防御力超高，受到围攻也不怕，可以用来吸引对方的火力。但攻击力和移动实在太低，尤其是移动，因此军团长一定要会疾风。最强兵种特技是三段突，攻击距离超远，在混战时躲在外面使用效果奇佳。

推荐兵种 精锐枪足轻 攻击+118 防御+192 移动+108

忍者



单看数值的话，忍者是本作中最强的兵种，各方面能力都不弱。速度虽然比骑兵稍慢，却可以无视地形影响，用来赶时间再合适不过了。缺点在于兵力太少，而且兵种特技很弱，真是可惜。

推荐兵种 精锐忍者 攻击+198 防御+188 移动+135

铁炮骑马



攻击和移动都是一流的，比很多兵种都强，而且还能打远处。更重要的是可近可远的打法很有乐趣。缺点在于出现太晚，而且天生铁炮骑马等级高的人几乎是没有的，得耐心培养。

推荐兵种 大坪流铳马众 攻击+160 防御+85 移动+135

弓足轻



和铁炮类似，属于远程攻击型。攻击力不是按比例来算的，虽然攻击力低但比较实在。更重要的是攻击轨道为抛物线，不容易误伤自己人。防御力也不算太弱，军团长学会护身的攻击系武将技后就万事大吉了。

推荐兵种 小笠原流弓众 攻击+124 防御+121 移动+111

黑锹



黑锹也是远程攻击型，但各项数值都低得可以。其隐藏能力是拆除障碍物超快。最强兵种特技炮烙是以抛物线的轨道丢炸弹，命中后有可能令敌人昏迷。黑锹可以与移动速度同样很慢的枪足轻一起使用。

推荐兵种 番匠黑锹众 攻击+127 防御+118 移动+94

制霸上级的心得

人物篇

加入的人太多，而上场的人太少，想必大家都为此烦恼过。如果不懂日本战国历史的话，看到这么多人根本就不知道该优先培养谁。其实只要你不三心二意，认准几个武将埋头练下去，绝对不会差到哪里去。但有两个家伙还是不推荐培养的，他俩就是明智光秀和荒木村重，此二人后期会叛变，所以绝对不要培养他们。此外归蝶、柴田胜家、前田利家、丹羽长秀、羽柴秀吉、蜂须贺小六中途会离开数章，也不建议培养。但羽柴秀吉强制出战的战斗多，完全不理的话也是不行的。注意只有装备的兵种才能获得对应的兵种适性经验值，而武将特技除了可以在使用时获得经验值外，装备的兵法书附带的特技即使不使用也有经验值可拿。

特技篇

本作的武将技相当多，从本人四周目的情况来看，至今还无一人能把所有特技全练满，所以特技的取舍是比较重要的。在此推荐以下几个武将技：

回复：恢复我方兵力。这是持久战的保证，其重要性不言而喻。

疾风：提高移动速度。对于节省过关时间极为有效。

沉默：封住敌人特技。对于后期出现的敌方名将相当有用，不学必败。

风遁／火遁：给予周围的敌人一定伤害。这是弓箭队和铁炮兵必学的防身技巧。

战术篇

防御是相当重要的技巧。再强的兵种特技，只要防住了，就会完全无效。由此派生出的战术就是派一员大将在前面防住，后面的弓箭部队和铁炮部队拼命远程攻击。在这种战术下，再强的敌人也必败无疑。但敌人有时也会用这种技巧，此时要么对轰，要么就冲上去近战干掉敌人的远程攻击军团吧！

本游戏有个很重要的设定就是，持续状态型效果同时只能有一种。假设我方中了攻击力下降的特技后，只要对自己使用回复或提升速度之类的特技，就能盖过攻击力下降的状态。到游戏后期时，敌人的智将发动攻击型武将技后简直锐不可当，而且持续时间超长。一遇到这种情况，只要对着敌人用用疑心、骂倒之类的技巧，立刻就能解除敌人的特技！

下一页便是全道具全武将+重点关卡极评价完全攻略！

恶搞 第十二章的播磨决战中，如果让信长击败明智左马介秀满，就会出现动画：左马介被信长用一闪给闪死了。而且信长还会说："明智左马介秀满……拥有如鬼之称号的武者，如今被我击败了！"明眼人应该都看得出来这是多么恶搞吧？

攻略前言

由于本作难度不高，加上又可以多周目游戏，所以攻略的重点在于揭示每关的隐藏要素和难关的极评价取得方法。在使用攻略时一定要先看看前两页内容，不然有可能漏掉部分隐藏要素或被某些关卡卡住哦！

攻略中关卡名用蓝色标出的是通常合战，用红色标出的是重要合战，未特别标明的是小合战。小合战不影响剧情，会按A、B、C的顺序依次出现；通常合战多为N选一的关卡，打过后会出现重要合战，打过重要合战剧情就会继续发展。过关奖励和隐藏道具中用红色标明的是关系到合战绘卷完美收集的非卖装备品，不要错过。

第一章　信长初阵

1 吉良大浜の战い

过关奖励 长卷骑马众（极）、十文字枪（优）

隐藏道具

不制军配：敌本阵深处　　拘束の初步：河的上流

2 犬山の合战

过关奖励 国人の铠（极）、银杏穗枪众（优）

隐藏道具

持国天の札：地图右上方

第二章　尾张激斗

1A 岩崎の反乱军

过关奖励 ひすいの数珠（极）、腰卷（优）

隐藏道具

大钉后立兜：地图右下方

1B 小牧山の山贼

过关奖励 樱の发饰り（极）、打刀（优）

隐藏道具

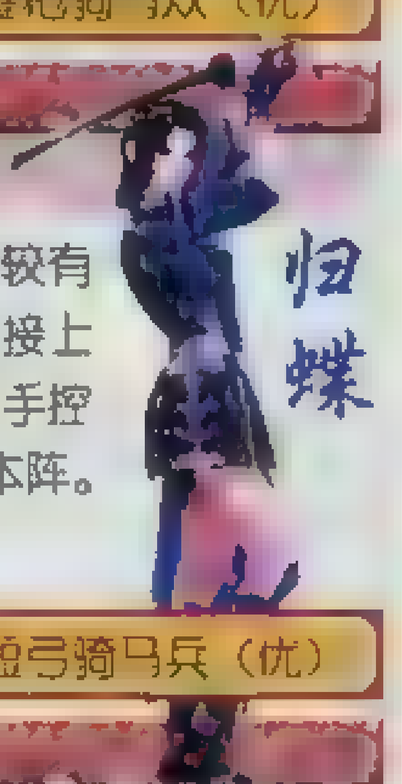
野武士众：左上方的塔的东北

1C 品野の谋反军

过关奖励 回复の初步（极）、键枪骑马众（优）

隐藏道具

多闻天の札：地图中央偏下处



敌人会分头进攻本阵，算是初期较有难度的一关。建议此关不要护卫，直接上三个强力武将，分头堵住敌人。玩家手控一支部队机动，总之不要让敌人接近本阵。

2A 稻生の合战

过关奖励 增长天の札（极）、短弓骑马兵（优）

隐藏道具

金箔押军配：柴田胜家初期位置的右上方

隐藏角色

泷川一益：击败躲在地图中央的左端的他

2B 赤冢の合战

过关奖励 佐仓枪马僧兵（极）、三锹形前立兜（优）

隐藏道具

疾风の初步：在地图右下方搜索

信乐茶壶：往地图左上方搜索

2C 村木の战い

过关奖励 沈勇の兜（极）、沈香の数珠（优）

隐藏道具

锖铁镜：松平元康本阵的深处

隐藏角色

佐佐成政：取得地图在下方民家处的光球

5 桶狭间决战

过关奖励 狩衣风の铠（极）、左文字の打刀（优）

隐藏道具

大鹿毛：今川义元初期位置的西边

云水の觉书：地图左下方，须发生下雨剧情后才能取得

梓弓骑马众：地图正中央的最左边

律仪者の兜：打败松平元康

隐藏角色

太原雪斋：击败身处今川阵营中的他

正常情况下只须等下雨后从左上方绕过去偷袭今川义元就可以轻松过关了，但要想在一周目拿全道具＋太原雪斋击破＋极评价有相当难度。为了节省时间，左边的信长主要负责捡道具。而正面防守的人要面对松平元康和本多忠胜，千万不能让他俩使出特技，不然我方必定损伤极大。推荐采用骑马队＋两队弓箭手的组合，另外可多考虑单骑驱令其混乱，兵种特技也要多放多捞分。实在不行的话二周目再来也行。

第三章　美浓攻略

1A 国府の野盗

过关奖励 华美な铠（极）、唐冠形兜（优）

隐藏道具

伽罗の数珠：敌本阵的西南处

信国の直枪：我方本阵的西部

1B 千种の一揆

过关奖励 井户茶碗（极）、相模刀僧兵（优）

隐藏道具

斗将の觉书：我方本阵内

加贺枪僧兵：3个并列的弓橹之间

斗将的觉书在我方本阵内，而我军是不能攻击自军栅栏的，所以要想拿这个道具，必须先让敌人把本阵的栅栏砍掉后才能入手。以后还会有多个这样拿的道具。

1C 神户の谋反军

过关奖励 青铜剑兵（极）、管枪骑马众（优）

隐藏道具

重藤弓众：地图右上方

大德の兜：正中央的我方阵地中

2A 墨俣防卫战（二选一）

过关奖励 勇将の铠（极）、释天の札（优）

隐藏道具

回复の初步：斋藤龙兴军的后方

唐津茶碗：三江交汇之处的北方

鲶尾形兜：地图左上方

隐藏角色

稻叶一铁：击败位于敌本阵左方的他

2B 木曾川の战い（二选一）

过关奖励 枪镰骑马兵（极）、知将の觉书（优）

隐藏道具

银箔押军配：敌本阵的右侧

长柄刀骑马众：不破光治初期位置的左下方

隐藏角色

お雪：找到本关的全部道具

3 关原突破战

过关奖励 千代女の装束（极）、长寿院荣利（优）

隐藏道具

野太刀：地图左下方

大激励の初步：地图右上方

隐藏角色

蒲生氏乡：过关时阿市的兵力不低于1600

本关难点在于阿市的部队会不断往前冲，所以一定要让护送的信长冲上前。来到北方时会遇到百地三太夫的忍者伏兵，此处一定要让信长顶住，让阿市冲过去，这样她就会在河川待机了。记得多用SAVE/LOAD大法。

4 稻叶山城攻略战

过关奖励 无赖汉の铠（极）、[illegible]乌丸（优）

隐藏道具

白铜镜：木下藤吉郎瞬移之后的位置附近

守札后立兜：敌本阵南侧的通道拐角处

隐藏角色

竹中半兵卫：用藤吉郎去接近躲在敌本阵深处的他

第四章　信长上洛

1A 茨木の野盗

过关奖励 道镜の法衣（极）、扈穗枪众（优）

隐藏道具

银杏穗枪众：地图左上方

乌帽子形兜：破坏4个并列的弓橹

1B 饭盛山の山贼

过关奖励 大崎枪马僧兵（极）、[illegible]（优）

隐藏道具

落雷の初步：沿着海岸线搜索地图的右下方

1C 交野の一揆

过关奖励 [illegible]（极）、荒武者众（优）

隐藏道具

朴刀：地图左下方的阵的东边

弓胎弓众：河流的东北岸上

2A 胜龙寺の合战（三选二）

过关奖励 伏竹弓骑马众（极）、[illegible]の铠（优）

隐藏道具

大沉默の初步：地图中央被山围起来的地方

皆朱枪：地图西边的道路上

隐藏角色

南光坊天海：在吉乃在场的情况下取得敌本阵东边的光球

2B 多闻山の战い（三选二）

过关奖励 枭雄の兜（极）、莳绘军配（优）

隐藏道具

户隐流锁帷子：击败北逃的伪松永久秀

百里黑：击败所有的伪松永久秀

隐藏角色

岛左近：找到地图左下方的他并将其击破

2C 池田の战い（三选二）

过关奖励 则重の胁差（极）、大疑心の初步（优）

隐藏道具

荣螺形兜：左下的敌阵的北方

鸟铳众：左上的敌阵的南方

隐藏角色

服部半藏：击败躲在从右下的敌阵到北方的敌阵之间的小路的他

本关的要点在于一定要留一队守本阵，途中会有无数敌兵前来偷袭。

3 界攻略战

过关奖励 天目茶碗（极）、金刚树の数珠（优）

花絮 在最近青二举行的一次声优见面会中，小野坂昌也向置鲇龙太郎抱怨道：“我为《真・三国无双》里两个人（赵云和诸葛亮）配音，为什么光荣不给我两张游戏碟呢？”置鲇龙太郎则回敬道：“我也为《决战》里的几个人（织田信长等）配音呢，光荣应该给我几张游戏碟才对！”

隐藏道具

棒火矢众：破坏商人宅后出现
无赖汉の兜：破坏商人宅后出现
火遁の初步：アマリア的后方

隐藏角色

サンゼス：取得敌本阵东边的光球

一定时间经过之后，前往地图右上方的建筑，就会打开水门。

4 越前进行战

过关奖励　大回复の初步（极）、膝丸の兜（优）

隐藏道具

天明茶釜：依次访问两个村庄后入手
吕宋茶壶：打倒浅井长政
铸铁八花镜：地图左上方

隐藏角色

福岛正则：在羽柴秀吉未撤退的情况下过关

这关也就是著名的“金崎撤退战”。本关获胜简单，但要想一周目拿“极”有难度。因为敌人太多，我方损兵和耗费时间很难得高分，所以兵种特技一定要全力拼满分！

第五章 姊川の狼烟

1A 垂井の野盗

过关奖励　ベルベル弓兵（极）、千鸟枪众（优）

隐藏道具

丹波忍者众：地图右下的阵的东边
朱涂莳绘军配：敌本阵的深处

1B 北方の一揆

过关奖励　方天戟（极）、相模枪众（优）

隐藏道具

木挽黑锹众：地图右上方
阿弥陀样の守り：全橹生存时自动入手

1C 大桑の反乱军

过关奖励　日月茶壶（极）、大崎枪骑马众（优）

隐藏道具

つげの数珠：我方本阵的西北方
鸟毛植兜：地图中央略偏东南的山下

2 姊川决战

过关奖励　兵法の极意（极）、来[illegible]の[illegible]（优）

隐藏道具

沈勇の铠：地图右下方的河中
小云雀：敌本阵的深处
鸟铳骑马众：左上方的河里

隐藏角色

加藤清正：在羽柴秀吉未撤退的情况下过关

第六章 元龟争乱

1 野田福岛の战い

过关奖励　[illegible]の铠（极）、[illegible]の[illegible]（优）

隐藏道具

根来铁炮众：地图中央偏北被橹围住的地图
丹波くノ一众：アマリア的阵内

隐藏角色

ぎん千代：归蝶在场时访问初期配置右上方的村落

2A 细野の野盗

过关奖励　备前刀众（极）、小[illegible]（优）

隐藏道具

照魔镜：地图右方中央的树林里
安芸弓众：中央森林的入口处
龙卷の极意：破坏右下方的敌阵

2B 木造の一揆

过关奖励　芦屋茶釜（极）、莳绘军配（优）

隐藏道具

兔耳胁立兜：我方阵地内
瓦师黑锹众：地图右上方
大和刀僧兵：地图左上方

2C 嶂の谋叛军

过关奖励　木曾枪骑马众（极）、とび兜（优）

隐藏道具

秋茶碗：地图左上方
龙神の极意：中央的敌阵内
戟：敌盟主的正面

3A 多闻山攻防战（三选二）

过关奖励　井上流铁炮众（极）、纪伊くノ一众（优）

隐藏道具

熊头形兜：中央偏下处
伎芸天の腰卷：左下的毒沼中
上人の训戒：右上の敌阵内

隐藏角色

可儿才藏：击败躲在中央湖泊附近的他

建议打法是分成三部队，左下、右下各安排两人，剩下的那支部队从左边开始歼灭敌人外加寻宝。这种打法可确保本阵无忧，也能从容解决最后的松永久秀。

3B 佐和山攻防战（三选二）

过关奖励　マノチ铳马兵（极）、信义の兜（优）

隐藏道具

落雷の极意：地图左上方
透光镜：地图右下方

隐藏角色

おつね：前田利家在场时取得地图右上方的光球

本关的难点在于出场角色不能自由挑选，如果电脑派出的废材正好对上浅井长政的话……斋藤龙兴会在后期偷袭我方本阵，一定要预先留上一支强力部队！

3C 三河决战（三选二）

过关奖励　菩提树の数珠（极）、偃月刀（优）

隐藏道具

诹访神の军配：北部大平原东边的山下
木曾枪马僧兵：地图左上处
拂子后立兜：右边河流不能通行之处的北边
孙子：击败高坂昌信

隐藏角色

快川绍喜：打过本关就能加入

本关的难度高达10颗星（最高等级），其难度可想而知。敌方猛将如云，为减少不必要的损失，与敌方有名有姓的大将交手时最好由玩家来亲自控制，绝对禁止对方使用特技！打完一开始的武田信玄后真正的武田信玄会带着两员猛将出现，此处难度极大，要先用沉默封住特技，之后派人在前面防御，后面以远程攻击辅助，这样时间虽然慢点，但可保无伤。本关的奖励菩提树の数珠相当有用，一定要拿到！

4 京洛の战い

过关奖励　住吉神の军配（极）、ガラティン（优）

隐藏道具

长乌帽子形兜：从上往下数第3条道路（横向），在河的西边
衣冠风の铠：从下往上数第2条道路（横向）的最东边
三条茶釜：地图右上方
天运の初步：从左往右数第3条道路（纵向）最上方有一个物头，接近他等他把话说完之后就能自动获得

隐藏角色

冢原卜传：在单骑驱中击败他

第七章 天正攻势

1A 鲶江の野盗

过关奖励　武藏难刀众（极）、纵[illegible]の铠（优）

隐藏道具

甲斐くノ一众：左上方的阵的北方
乐烧茶碗：左下的敌阵
童子切安纲：在没有被物见发现的情况下（即未出现敌援军）打倒敌总大将下的野盗の子分

1B 三云の山贼

过关奖励　疑心の极意（极）、穴泽流薙刀众（优）

隐藏道具

根来铳马众：北方的敌阵
美浓刀众：右下的敌阵
水干风の铠：击败将敌阵全部破坏后出现的增援

1C 日野の一揆

过关奖励　甲贺忍者众（极）、种子岛铁炮众（优）

隐藏道具

锡杖后立兜：地图右下方海岸的凹处
大和刀众：海岸线的中央
鹤女房の裤：敌本阵的东北方



2A 朝仓讨伐战（三选二）

过关奖励　稻富流铁炮众（极）、膝丸の大铠（优）

隐藏道具

天中前立兜：地图左端中央的凹处
吕宋茶壶：地图左上方
日向弓僧兵：地图右上方

隐藏角色

大谷吉继：依次访问两个村庄后加入

2B 小谷城攻略战（三选二）

过关奖励　沉默の极意（极）、信义の铠（优）

隐藏道具

棒火矢骑马众：城下町（地图右下方的区域）的左上方
蛇头形兜：进城后左边的区域
るりの数珠：最西边的区域，须击败浅井久政后才能进入
齿翼月牙：访问城下町的村落后会在城下町右上方出现
金涂莳绘军配：羽柴秀吉所在位置上边的区域的左上方

隐藏角色

藤堂高虎：击败躲在羽柴秀吉所在位置西南方区域的他

2C 明智城救出战（三选二）

过关奖励　修验者の书（极）、薄铁板の兜（优）

隐藏道具

白铜八花镜：地图最下方中央的凹处
不动明王の札：地图右端中央的凹处
甲贺くノ一众：明智光秀在场时来到敌本阵南边时会出现秘道
朴刀：破坏敌本阵南方的栅栏后获得

隐藏角色

石川五右卫门：本关中途他会出现在画面左下方，击败他就可以了

敌方阵营中，真田昌幸的攻击型特技超猛，一定要用沉默将其封住。

3 长筱决战

过关奖励　律仪者の铠（极）、[illegible]（优）

隐藏道具

八升栗毛：地图左下方，过河后便能发现
夜叉の兜：左边山的顶部
甲斐[illegible]马僧兵：夜叉の兜所在位置的上方，在山下
回复の[illegible]：右边[illegible]阵中

本关难度很低，带上铁炮兵和弓箭手就可以乐胜了。

声优　《决战Ⅲ》的声优阵容异常强大，不少角色的声优和《战国无双》是一样的，比如[illegible]，[illegible]的声优是[illegible]组成一，也就是泰达的声优。而アマリア和阿市的声优是金月真美，不知你是否能[illegible]这位[illegible]的女神的声音呢？

但要想拿道具的话必须派出一支部队冲出防马栅回收。建议派忍者部队加疾风，从左边出发按八升乘毛→夜叉の兜→甲斐枪马僧兵→回复の极意的顺序进行回收。

第八章 平安乐土

1A 大沟の野盗

过关奖励 千手院长吉（极）、杂货铁炮众（优）

隐藏道具

板札胴の铠：在敌物见部队到达右方的敌阵前将其击破

根来铁炮众：右上的敌阵

种子岛铁炮众：右下区域的中央偏左处

本关难度激增，敌人的铁炮部队非常厉害，还有大炮辅助，一定要注意。

1B 朽木の一揆

过关奖励 备前刀僧兵（极）、自▢风の铠（优）

隐藏道具

美浓刀僧兵：地图右端河流的北部

左官黑锹众：地图左上方

变化の极意：中央的我方阵地中

1C 国吉の谋叛军

过关奖励 甲斐枪骑马众（极）、▢▢の▢▢（优）

隐藏道具

阴阳师の书：地图右上方

国友铁炮众：地图左下方

大将の铠：自始至终不让敌人的一兵一卒靠近我方阵地的奖励

建议部队配置为“左二右三”。敌人会分三波顺序进攻，依次为左上的刀足轻＋右侧的刀足轻、敌本阵左侧的刀足轻＋敌本阵右的刀足轻、敌本阵左上的刀足轻＋敌本阵右上的刀足轻。分头迎击吧！

2A 松永讨伐战（四选二）

过关奖励 南部弓骑马众（极）、枭雄の铠（优）

隐藏道具

地藏样の札：城南部位于两个入口之间的区域的下方

混天戟：城深处松永久秀的所在位置附近

红莲の极意：城北部被铁炮橹围住的地方

隐藏角色

柳生宗严：在单骑驱中击败他

2B 木津川口の合战（四选二）

过关奖励 ▢▢の▢（极）、金▢姬の装束（优）

隐藏道具

封神演义：从右往左数的第2个我方阵地中

蓬莱镜：地图右上方

隐藏角色

宫本武藏：在单骑驱中击败他

2C 九头龙川决战（四选二）

过关奖励 ▢▢の铠（极）、激励の极意（优）

隐藏道具

放生月毛：地图右边的中央，有栅栏的地方

罗刹の兜：地图右上方

越中枪僧兵：本庄繁长の初期位置附近

矛兵：地图左上方

本关难度也是10颗星满点，这次的对手是上杉谦信。不过总体难度要比三河决战低一些。与敌方大将的战斗还是尽量手动控制，这样可减低损失。最后与上杉谦信决战时会强制进入沉默状态，不能使用任何计策，要小心。

2D 明石の战い（四选二）

过关奖励 カルスト弓兵（极）、日本号（优）

隐藏道具

横矧胴の铠：开始地点的北方

圆山形南蛮兜：中央北方的村落上方

银涂莳绘军配：穴户隆家初期位置的右下方

正木流雉刀众：毛利辉元初期位置右下方的山脚下

隐藏角色

山中鹿之助：访问北部村落之后，击败穴户隆家

3 石山决战

过关奖励 三国黑（极）、大▢の▢（优）

隐藏道具

杂贺铳僧兵：地图中央，在杂贺孙市和三好三人众之间

蒜头骨朵：地图西北方的小路

重厚な铠：地图北方的小路

本关从中央突破的话是捷径，但正面有三好三人众和杂贺众的铁炮队拦截，山上还有大炮，强攻的话会死得惨不忍睹。一般的打法是先去访问村庄引发援军登场事件，之后派别动队干掉拦在援军前的大炮，之后打开水门，就可以从后面突袭杂贺众了。这里介绍一种邪道打法：手动控制铁炮队或弓箭队，精确调整距离之后，可以找到一个敌人的铁炮无法打到你，而你却可以打到他的位置，之后就简单了。由于距离太远，所以是否命中全凭肉眼观察。用此法可从正面打掉杂贺众。

第九章 一统前夜

1A 铃冈の野盗

过关奖励 フリント铳兵（极）、妖术の书（优）

隐藏道具

ヴォウジェ：地图中央的最上方

豪壮な铠：ヴォウジェ的南边

ハスタ枪兵：地图右下端

1B 妻笼の一揆

过关奖励 大岛流枪众（极）、▢▢の铠（优）

隐藏道具

骨食藤四郎：地图右上方

肥后枪众：地图左下方

役小角の书：先击败北部我军初期位置附近的两队黑锹部队，之后等左上方出现单独的一支部队时，将其消灭就可以拿到了。

役小角の书的准确拿法目前不详。下面说说纱迦的杀敌过程：左上方的大炮→两队黑锹部队→右上的援军→左上的援军→头目→左上的援军（持有役小角の书）→左下的援军。从本关的提示来看，在大炮射程外与敌人战斗是比较关键的，也许这便是取得役小角の书的重点吧！

1C 饭田の谋叛军

过关奖励 中村流枪弓众（极）、变わり兜（优）

隐藏道具

夜叉の铠：地图左上端

根来铳骑马：地图中央处

平家物语：敌阵全部破坏

2A 摄津平定战（三选二）

过关奖励 マンブル刀兵（极）、天狗前立兜（优）

隐藏道具

フランベルク：最西北方的铁炮橹旁

吉田流弓众：击破开始地点附近的某处栅栏后可得

ガイアの甲胄：消灭途中出现于地图东北方的荒木平太夫

2B 伊贺平定战（三选二）

过关奖励 伊贺忍者众（极）、▢▢の▢▢（优）

隐藏道具

总发形兜：利用地图中央的传送点后得到

小传太光世：地图北边的河流上游

伊贺くノ一众：利用地图右上方的传送点后得到

本关有不少传送点，利用传送点可以获得一些道具，玩家最终的目的就是要利用右上方的传送点来到敌大将的所在位置。不过要想到达右上方的传送点，必须访问过全部村庄并击碎地图中央的一块大岩石。

2C 甲斐平定战（三选二）

过关奖励 ▢▢の铠（极）、陨石の极意（优）

隐藏道具

谋将の兜：左下的村落上方的小路

松风：地图右上端

那须弓马僧兵：地图中央左端

矛骑马兵：地图中央偏右处，有4个橹的区域内

敌将真田昌幸非常厉害，而且还会多次出现，一定要先用沉默把他的计策封住！

第十章 动乱

1 关原游击战

过关奖励 番匠黑锹众（极）、▢▢の▢（优）

隐藏道具

吉祥天の千早：地图左上方

我方出场部队只有两支，而敌人相当多，因此一定要阻止敌人的传令部队，不然越来越多的援军会让你吃不消的。

2 岐阜城夺回

过关奖励 ▢▢▢の铠（极）、天▢▢▢（优）

隐藏道具

楠木正成の书：打倒躲在本丸里面的亲卫队

杂贺铳马众：地图右上端

日置流弓众：破坏右下的大炮

水晶の数珠：河流的上游

本关敌人的大炮非常厉害，一定要全部破坏后才能安心前进。而前进的路线也是相当重要的，这样可以把风险降至最低。

第十一章 反击

1A 樱洞の野盗

过关奖励 厚铁板の兜（极）、直刀兵（优）

隐藏道具

谋将の铠：地图左上方

铁剑兵：地图右下方

弹弓兵：地图上被橹围住的区域

1B 松仓の一揆

过关奖励 风魔忍者众（极）、▢▢▢▢▢（优）

隐藏道具

ピン铳马兵：地图左下方

风魔くノ一众：地图左上方，敌头目附近

史记：在左侧的我方初期配置附近的栅栏未被破坏的情况下，击败左下方的敌军



1C 高山の反乱军

过关奖励 萨摩铳马僧兵（极）、山本流枪马众（优）

隐藏道具

东方见闻录：我方车内

种子岛铳僧兵：地图北方被大炮围住的区域

自若

纱迦的个人成绩是游戏时间48小时合战绘卷100％达成……第六章打过甲贺平定战后的那段MOVIE。由于这段MOVIE是初级限定的，所以……一定要引以为戒

弁财天の小袖：5分钟内将除敌本阵内的敌人外全部消灭

要想拿到弁财天の小袖，就要抓紧一切时间。入手条件中所说的全部敌人，连援军也包括在内，建议玩家兵分三路，记下所有援军的位置后提前将其干掉。兵贵神速，疾风是必备的武将技。

2A 安浓津の战い

过关奖励 蛟龙の铠（极）、デュランダル（优）

隐藏道具

咒术の书：本阵右边的山坳
ランス枪兵：地图左下方
井上流铁炮众：沿着一色繁长本阵右下方的一排树落搜过去便能找到

这一关版图右边的大炮很猛，硬冲的话只会死得惨不忍睹。其实只要与村民对话后，就能通过右下方的船舜间来到山上。注意本关会有敌人来偷袭本阵，而将一色繁长干掉之后，毛利三兄弟就会同时出现在版图右边。

2B 北庄城救出战

过关奖励 レイピア刀兵（极）、罗刹の铠（优）

隐藏道具

倭刀兵：过了地图左下方的栅栏后向右搜索
爱の字前立兜：第一次过河之后立刻向下搜索
龙渊：地图右上方

如果没练过前田利家和柴田胜家的话，在上级难度下往往玩家还未赶到他们身边时两人就已经被KO了。当务之急就是要尽快救出他们。而本关的敌人直江兼续非常厉害，一定要用沉默将其封住。

2C 富士の合战

过关奖励 [illegible]（极）、伊势流铳马众（优）

隐藏道具

富士山形兜：地图的中央右端
吴钩：水门略偏右上的位置
小笠原流弓众：地图右上方
封神演义：两次击败真田幸村

3 京洛决战

过关奖励 [illegible]の大铠（极）、片[illegible]一文字（优）

隐藏道具

太平记：地图右上方
雪荷流弓马众：从下往上数第3条道路（横向），在河的右边
バロック马兵：最上面的道路（横向），在河的左边

第十二章 决战

1A 笠冈の野盗

过关奖励 新阴流刀众（极）、[illegible]（优）

隐藏道具

蒙古秘史：西南的敌阵下方
种田流枪马众：破坏4处敌阵
スナップ铳兵：中央的敌阵上方

1B 鹤首の山贼

过关奖励 水浒传（极）、田流弓马众（优）

隐藏道具

肥后枪僧兵：地图中央的左上方
信浓弓僧兵：地图右上方
南部弓马僧兵：地图左下方
钢铁の南蛮胴：地图右下方的中央部

1C 猿挂の一揆

过关奖励 新当流刀众（极）、徐福の锁帷子（优）

隐藏道具

番匠箕锹众：地图中央上端被围住的区域
八条流铳马众：将大炮全部破坏
吴子：地图右下方的栅栏外

2 播磨决战

过关奖励 界铳马僧兵（极）、バルムンク（优）

隐藏道具

行基の法衣：山顶的大炮纵列的最下方
稻富流铁炮众：地图右上方的森林
弹弓骑马兵：明智光秀初期位置的右下方

3 博多大战

过关奖励 青龙偃月刀（极）、孤高の铠（优）

因为在初级难度下，本关的过关奖励可以带至二周目，所以一定要拿到极评价！开始的大炮阵可以从最左边突破，之后就可以全军挺进。注意挺进至画面上方时，德川家康和本多忠胜就会出现。他们的能力不高，不尽快去救的话有可能被KO，从而大幅影响评价。最后与明智光秀决战时，他身边有很多伏兵，最好是都击破。

第十三章 袭来 中上级限定

1A 笠置の山贼

过关奖励 [illegible]（极）、二天一流刀众（优）

隐藏道具

刚勇王の帽子：左下的敌阵附近
リム铳马兵：破坏敌阵时随机取得（详细不明）
津田流铁炮众：左上的敌阵附近
クレイモアー：地图右上端

1B 伏见の反乱军

过关奖励 户田流薙刀众（极）、[illegible]（优）

隐藏道具

弩骑马兵：右下的敌阵附近
戟兵：左上的敌阵附近
戟骑马兵：正中央的广场入口附近

敌人的援军会无限出现，所以不可恋战。等杀敌数和兵种特技赚够了就可以直接干掉敌头目过关了。

1C 宇治の谋反军

过关奖励 三国志演义（极）、大坪流铳马众（优）

隐藏道具

竹林流弓马众：地图中央附近
弩兵：敌全部阵地破坏
バラの甲胄：地图左上端

2 山崎大战

过关奖励 ハルベルト（极）、[illegible]（优）

这才是真正的最终关！本关我方部队被强行分为三路，每路都会遇到很多强敌，玩家必须将路上遇到的敌人全部消灭之后才能顺利挺进，因此每支部队的实力都不能太低。中央进攻的部队会遇到杂贺孙市和细川藤孝，左方进攻的部队会遇到三好三人众和荒木村重，而从右边进攻的军团所面对的强敌是最多的，长宗我部元亲、岛津义弘等悉数在此，一定要派出最强的军团！最终三路人马会师，干掉足利义昭这个跳梁小丑就能迎来最终的结局了！



通关之后的奖励

刚开始游戏时，玩家只能用初级难度，初级难度下游戏一共有12章。将初级难度通关之后读取通关记录的话，可以开始二周目游戏，难度自动变为中级。中级难度下打过第12章后会出现隐藏的第13章，之后才算真正的通关。而且二周目游戏时很多过场动画会发生变化，使得剧情交代更加完整。打过中级难度之后读取通关记录的话，会以上级难度开始三周目游戏。上级难度打至第九章时可以收到隐藏角色阿市。之后再通关的话无论多少周目都是上级难度。



▲阿市加入时没有特别的剧情，真让人失望。

读取通关记录开始新游戏时，可以继承的东西有：

①各武将的兵种适性和武将技等级。
②最终战时各武将装备的武器、铠和兜。
③最终战中获得的奖励。

难度不同的话，敌人的配置、能力和AI都会有所不同。像上级的第一场战斗，一出来就有两支部队夹击信长，而在中级和初级是没有的。不过由于可以继承不少东西，所以难度并没有上升很多。

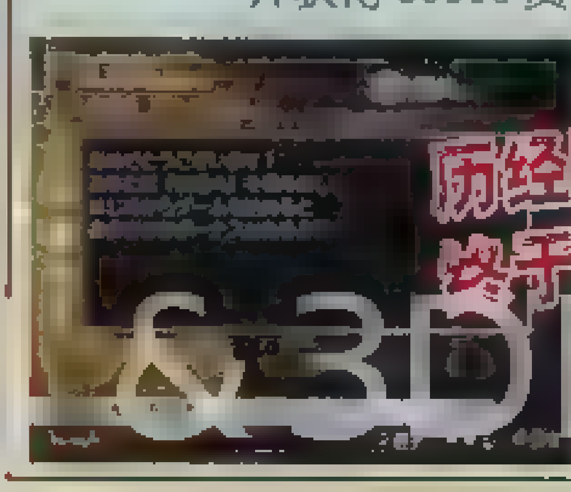
合战绘卷100%的奖励

合战总览100%	新游戏时拥有强力的铠与武器
装备品事典100%	新游戏时拥有强力兵法书
武将列传100%	新游戏时武将的兵种适性和武将技等级上升
音乐鉴赏100%	新游戏时获得大量金钱
MOVIE 鉴赏100%	新游戏时拥有强力的兵种

全部项目100%达成后的奖励清单

以上五项全部达到100%后，新游戏时还会有更多的奖励！但一定要重新开始新游戏才有效，至于是几周目存档倒不重要。

武器	青龙偃月刀、バルムンク、ハルベルト
铠	吉祥天の千早、弁财天の小袖、蛟龙の铠、绯丝威の铠、色々威の铠
兜	天狗前立兜、とび兜、变わり兜、守札后立兜、蛇头形兜
装饰	柴筒釜、菩提数の数珠、释迦样の守、天照神の军配、八尺镜
名马	帝受栗毛、八升栗毛、松风、三国黑
兵法书	神术の书、落雷の极意、三国志演义、役小角の书
兵种	信浓弓众、肥后枪众、杂贺铁炮众、杂贺铳马众、南部弓骑马众、备前刀众、甲斐枪骑马众、武藏雉刀众
其他	仕官武将兵种适性和特技等级上升，并获得50000贯资金



历经数十个小时，终于迎来了这一刻，感动！

细节 赤冢之战前的那段MOVIE可谓相当搞笑：木下藤吉郎拦住信长大军[illegible]大乔和真田幸村的玩偶。游戏中的木下藤吉郎经常充当搞笑角色，而他和"[illegible]"的[illegible]。

攻略透解 Guide Through



GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

教你玩转史上最强赛车游戏！

文 孟波波 编 SOUL

千呼万唤！被顶礼膜拜的神物终于在2004年12月28日这天降临人间！翘首以盼的赛车教徒们终于得偿所愿。

《GT赛车4》（以下简称《GT4》）之所以受到如此的追捧，并不是因为它收录了多少多少超级跑车，而是因为它里面有许许多多大家耳熟能详，甚至是自己所拥有的普通汽车，包括和我们天天照面的Bora（宝来）、Golf、Polo、M6等等，试想驾驶着自己的梦中爱车疾驰在往常只有在电视转播中才能看到的著名赛道是一种什么感觉？而且这里没有交通规则，没有电子眼，也不用担心交通事故，这样的畅快心情是平时在繁忙堵塞的交通状况中体验不到的。

除了700辆以上实存车以外，《GT4》还收录了许多的著名城市街道，包括纽约、东京、香港、汉城等，并且与实景毫厘不差，这一切的一切都是为了实现《GT4》所极力倡导的理念：真实！也正如游戏封面所标榜的那样：The Real Driving Simulator！（真实驾驶模拟器）

GT赛车4	SCEH	RAC
PS2 Gran Turismo 4	2004年12月28日	中文

上一作于2001年4月28日发售，经过整整3年零8个月之后，山内一典及他的天才制作组给我们带来了哪些突出的新要素呢？

《GT赛车4》带给了我们什么？

1.画面 游戏史上的里程碑

在游戏发售前，人们不断从各种渠道获得《GT4》开发中的游戏画面，人们在对这些画面大为赞赏的同时，又陷入不断的争论中——这些泄漏出来的画面是否能够代表游戏的实际水平？即使有这样的画面水准，那么游戏还能否保持必要的每秒钟60帧流畅度吗？

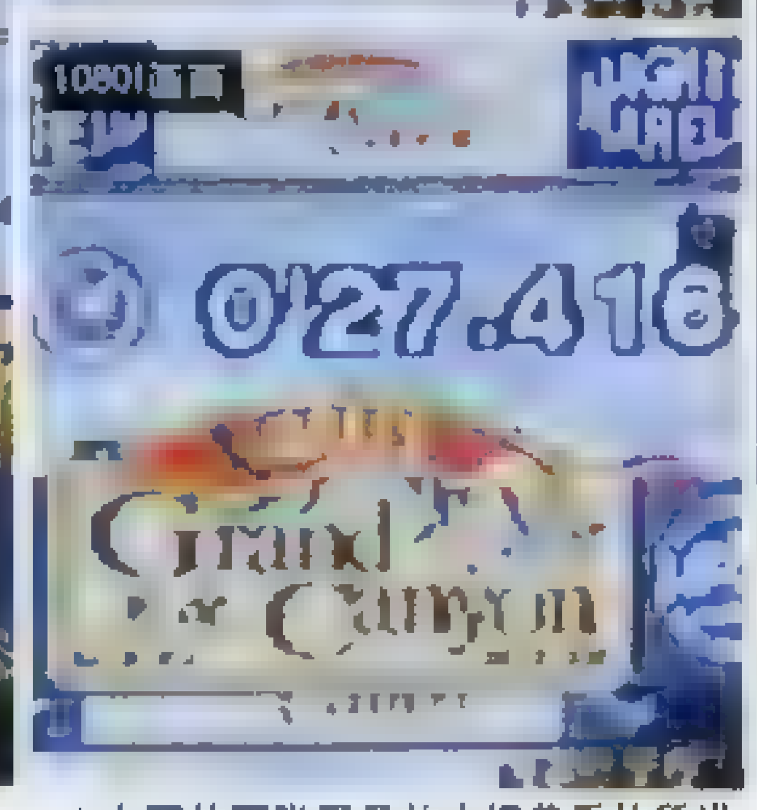
如今，所有谜底都一一解开了！《GT4》除了最普通的480I（480线隔行扫描）外，还支持480P（480线逐行扫描）输出，更令人匪夷所思的是，竟然支持HDTV标准的1080I（1080线隔行扫描）输出！即使是当今的Xbox游戏，也只有五六款游戏支持1080I输出，而且这五六款游戏都属于二流游戏。而《GT4》不论是480P模式，还是1080I模式，统统都达到每秒60帧的流畅画面速度，一点也不缩水！而在480I下的游戏画面比起另两种模式的来说差距颇大。看来，想完完全全体验《GT4》带来的享受，没有一台HDTV还真的不行……





▲上面的两张图就是480I和1080I的对比（并非全图，有经过剪裁），不过由于这是照相机拍摄的照片，所以并不是非常精确。而且静止画面与实际的动态游戏画面也有很大的区别，所以要见识到《GT4》真正的画面水平，还是要玩家亲自在电视上观看。





▲上面的两张图是放大细节后的所进行的比较。

什么叫做"GT赛车"

GT一词是拉丁文Gran Turismo的缩写，意思就是Grand Touring，意思是伟大的旅行。而在汽车上使用这个称呼还要追述到上世纪六七十年代，当时由于制造技术的限制，几乎没有既能够高速行驶又经久耐用的高性能汽车。后来一些顶尖厂商由于技术的突破，同时实现了以上两个目标，为了标榜自己的实力，他们在车型的名称后面加上了GT的字样，代表自己的汽车能够经受伟大旅行的考验。从此这个称呼一发而不可收拾地成为广大厂商对于高性能车辆的惯称，并在后来成为了国际汽联的一系列重要国际赛事，其中包括了勒芒二十四小时这样誉满全球的比赛。一般来说，只要车名后缀有GT两个字母的必定不是泛泛之辈，[illegible]有Ford GT40、Nissan Skyline GT-R、McLaren F1 GTR等等。

《GT赛车4》的主角

《GT》每一代都至少会有一辆车登上封面，可以说，每一辆封面车就是那一作的主角，比如二代的本田S2000，三代概念版的日产GTR Concept，如今中文版封面上则是福特GT40。不同于前面一些时髦的概念车，GT40有着传奇一般的故事，而只有真正的赛车史家和车迷才知道福特GT车名中的掌故，这款车由于车高40英寸而获得了GT40的绰号。该赛车最早是亨利·福特二世（注：福特公司创始人的后代）构思，由于收购法拉利公司未获成功，他决定建立自己的新车设计项目。1963年福特小组以Lola GT车型为基础研制了一种全新的[illegible]赛车，该车首次亮相以福特GT的名称向新闻界亮相，而该车在前面车身和转向盘轮毂上一直使用"福特GT"或"GT40"这个名称。福特GT40的真正传奇始于六十年代中期——1965年2月，著名赛车手肯·迈尔斯与劳埃德·鲁比驾驶GT40 Mark II型在Daytona 2000公里比赛中获得第一个冠军，并打破了几乎每一项赛道记录。在1966年的勒芒比赛中福特GT又击败当时的霸主法拉利，GT取得了载入史册的囊括三甲的胜利，并[illegible]4年在[illegible]赛中[illegible]

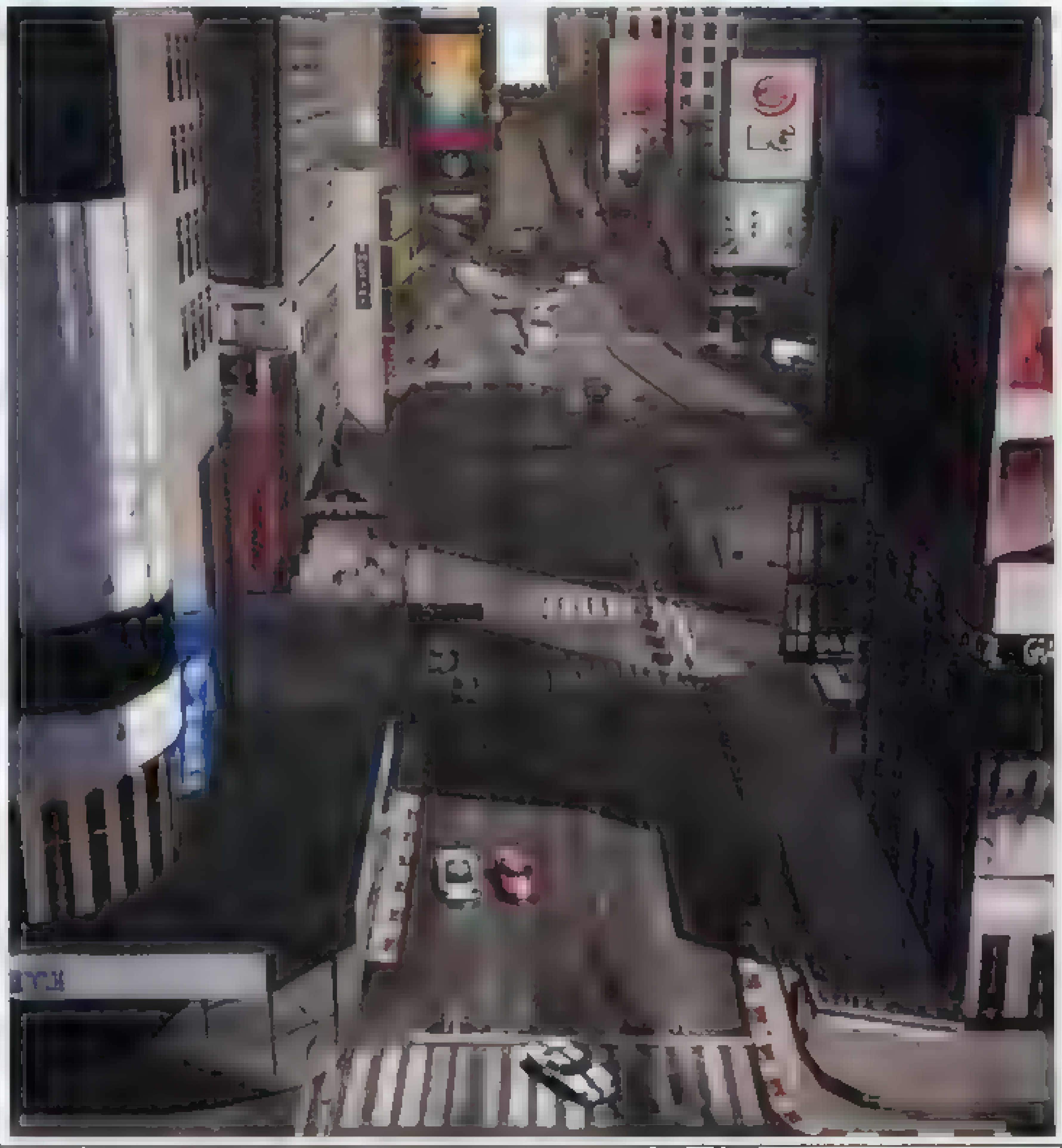


&3DM SMV
www.[illegible]book.cn

2.车辆、赛道　700辆与50条

时代在进步，汽车技术也在不停地更新，各式新车不断涌现，本次《GT4》共收录了包括2005年版的BMW M5，VW Golf GTi等在内的一大批新发售汽车；而除了近几十年来出现的一些高性能汽车，我们还十分惊奇地看到了一个多世纪以前的原形态汽车，这些往常在老电影中才能看到的道具，我们竟然可以驾驶它们上赛道(不过对于它们的性能你要有心理准备，可能坡都上不了……)。除原厂车之外，本次还加入了来自改装厂的完善车，这些个性化后的车辆很有可能会成为广大车迷的最爱。本作高达700辆以上的车辆数目可谓是大大加强，但是限于版权问题，三大车厂(保时捷、蓝博基尼、法拉利)的车辆还是没有登场，尤其是缺阵于历次作品的法拉利更是令车迷们扼腕叹息……

赛道方面，本作被划分为了“实存赛车场”、“原创赛道”、“城市赛道”、“泥地雪地赛道”四大类共计50条跑道；值得称道的是，除了原创赛道之外的绝大多数都来自于实景，制作组为了完美地呈现这些赛道，在烈日风雨下严格测量尺寸，其精度之高令人乍舌；拿其中那条长达20.3公里享誉世界的德国纽伯格林赛道来说，同一名车手驾驶同一辆汽车，与其真实成绩仅仅相差5秒钟，如果去除海拔差、风阻之类的细微因素，这条赛道的误差几乎在百分之零点几之内！除了实存赛道，城市赛道的风景也是为大家所津津乐道的，从恬静舒适的地中海小镇到高楼林立的纽约，再到灯火霓虹的不夜城香港，还有古典迷人的巴黎等等，无不让你在狂飙的同时，游历了一番各国风情。而那些自从《GT2》开始便存在的原创赛道，也经过了一番修饰以后重新登场，甚至有很多赛道还会以各种不同年代的形态出现，这对赛车迷们的记忆能力又提出了考验，毕竟要想顺畅地行驶，熟记赛道是必须的。



3.A规格与B规格　增加了“经理模式”



本作另一个引人注目的变化就是出现了A spec(A规格)和B spec(B规格)。A spec就是大家在之前玩到的驾驶模式，玩家担任的是赛车手本人，这个模式由于大家再熟悉不过，在这里就不赘述了。至于B spec，则可以称之为经理模式，这是制作组想把我们从一个车手变成一个车队经理的创举，我们扮演的是类似于让·托德(法拉利车队经理)这样的一个角色，不直接参与赛车的驾驶，而是在幕后运筹帷幄，向车手发号施令，比如什么时候加速超越，什么时候进维修站加油换胎，领先了以后是不是该稳中求胜，这些都由你来掌握，由于电脑操控的车手水准相当不错，只要你指挥得当，车子的性能又有优势，比赛还是很有胜算的，而且在经理模式中可以将比赛速度加快到原来的三倍，这样一些冗长的比赛就可以缩短时间了；这对于那些驾驶技术还不够熟练却又想体验到游戏所有精彩内容的人来说的确是个福音。

4.照相模式　华丽的极致

早先还存在质疑，山内一典这次鼎力推出的照相模式会不会变成一个尴尬的鸡肋，但等到拿到游戏以后才发现，这个模式实在是太有趣了；大家可以在专门的游戏拍照旅行模式里面选取你所需的场景来为自己的爱车捕捉倩影，这些场景从静谧的欧陆小镇，到宏伟的美国大峡谷，到和风浓重的日本神堂，以及灯红酒绿的赌城等等，各种不同情调的场景用以搭配不同格调的车辆。而除了这些静态的写真之外，我们还能保存Replay并在重播剧院中播放，在播放的过程当中按下SELECT就可以进入拍摄模式来捕捉激烈的动态影像。

更为令人称道的是，这次《GT4》还特别支持了USB端口输出，以便让大家把最高精度的照片下载到所有对应USB接口的存储设备(如最常见的U盘，PSP也同样支持)。别看这个小小的创意，这可大大加强了互动性；广大爱好者们可以自行在网络上交流自己拍摄出来的作品。



(注：封面上的那辆GT40可以直接购得，GT开场时的那一辆GT40要通过中级赛事的最后一项：世界GT冠军大奖赛后获得)

初级玩家指南

不管是想上手《GT赛车4》，还是想学习开车的一些基本技巧，都推荐大家玩《GT赛车4 序章版》，后面则是一些关于驾驶以及汽车的最基本知识。

注：“汽车基础知识”部分摘自《PS2专辑 Vol.2》的“经典攻略”《GT赛车4 序章版》一文中，原文作者仍是孟波波。

驾驶技术≈弯道技术

驾驶技术说白了大多都是弯道技术，很多初级玩家有一个过弯道毛病，就是喜欢尽量拖延刹车点，然后在弯道不减速。正确的方法应该是：在入弯前的直道先减速至安全范围，然后降档，并加速，遵循外进外出的法则，找准路线，一次性全油门通过弯道，这样出弯道的时候车速和转速都会保持得很高。(也就是所谓的“慢进快出”)



所谓的外进外出就是从赛道的外沿进入弯道，在弯中找准路线加足油门，从弯道的最外侧脱出，这样做的话，出弯道的尾速很高。

汽车基础知识

5种驱动方式

根据价格定位以及性能要求的不同，汽车的驱动方式主要被分为5种：

FF：前置引擎-前轮驱动，主要用于中低档车辆，因为这样的布局可以节省出较大的空间，而且比较容易制造以及比较容易操控。

FR：前置引擎-后轮驱动，比较集中在房车和性能车，前轮专向于转向，所以在弯道中表现也不错，是很多钟情于甩尾动作玩家的最爱。

MR：中置引擎-后轮驱动，基本上都是用在[illegible]车，比如[illegible]尼、[illegible]基尼，其优点是整车拥有良好的[illegible]

3DM-SMW
www.pumbook.cn

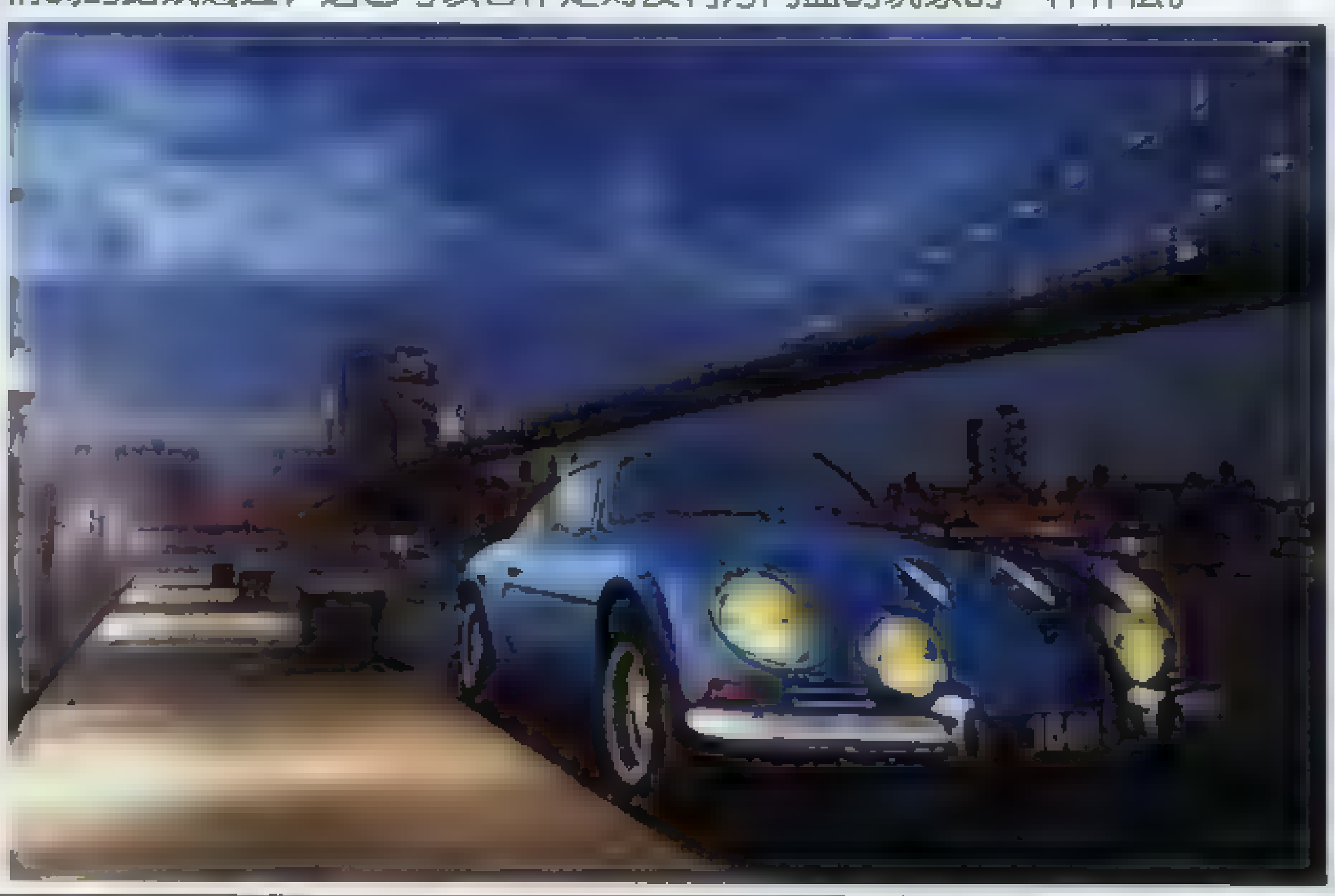
《GT赛车4》游戏系统解析

游戏中最主要的两个模式就是"街道模式"和"GT模式"了，不过在这之前，大家先学习一下游戏中仪表盘的察看方法。

仪表盘指南　从仪表盘开始学起



从左开始，那个汽车标记代表"轮胎的损耗度"，不同的颜色代表不同的损耗；当中两个大圆圈是"时速表"(左)和"转速表"，当中的数字是档位，转速表右侧的表是"压力表"，如果你的车子是涡轮增压，它才会显示出来，还有最下面的三个小圆圈，从左到右分别是，TCS提示、手刹提示、以及机油更换提示；以上这些都是前作当中也有的，而本作新出现的首先是转速表和时速表下方的那个"重力记"，当车辆过弯。或者车辆有晃动的时候，重力记就会震荡，最大测力范围是两个G，这个指示对于驾驶人员合理地控制车身的平稳是有帮助的。而时速表左侧的格子则是代表了"燃油量"，由于加上了这个概念，以前在耐力赛中零进站完成比赛的情况将不会再发生，而且有了这个概念以后，对于正确的驾驶就显得尤其重要了，比如不合理的突然加速和突然刹车都是很消耗燃油的，只能正确的使用燃油，才能让自己在赛道上呆更多的时间，对比赛结果当然也更有利。转速表右侧的这个东西很有意思，那就是"氮气表"！你可以在改装厂内可以安装氮气加速这个东西，使用的时候按住R1，加速度会瞬间提高，但不能长时间使用，一般持续十秒钟左右就停止了，不过过一会儿又能再用，直到把所有的储存气体都消耗完毕。而时速表右侧和转速表左侧的这两个进度条则代表了"刹车力度"和"油门力度"，这是两个很重要的指示器，在以往的作品中，大家只能在回放中以特殊的视角才能看到。而在比赛当中只能凭借自己的感觉来控制油门和刹车力度的大小，而现在以这两个指示器配合Dual shock的256阶段模拟感应，我们能够相对准确地控制自己的力度大小，如一些需要半油门通过的弯道，现在可以用更精确的路线通过，这也可以看作是对没有方向盘的玩家的一种补偿。



街道模式　轻松游戏的模式



街道模式里面有4个选项，玩过前作的朋友应该很熟悉，单人模式内可以进行各个赛道的单人比赛，但是一开始的汽车和赛道数并不多，这要靠玩家在后面的GT模式中不断地进行游戏并打开隐藏要素来获得。在街道模式中选定车辆后还可以选择敌车的速度，10为最高，0为最低，当选择10的时候，对手出现的几乎都是清一色超级跑车，如果你只是一辆性能平平的"小跑"的话，那就很难胜出。不过，《GT4》为这种情况特别设计了计分系统，如果你能以小博大并取得胜利，那你得到的点数将额外的多；反之，当你用大马力跑车欺负一些小车而胜之不武时，只能得到很少的点数。得到的点数分为A spec点数和B spec积分两种，分别是在两种不同的模式下得到的。



计时赛则是挑战自我极限的地方，开上你的爱车去挑战赛道最速纪录吧！

双人赛是采用分屏对战形式的，4：3画面为上下分屏，16：9画面为左右分屏，不过的由于机能限制，双人对战的画面下降很多，特别是贴图变模糊了，甚至有些赛道路肩都被省略了；而且双人对战时，屏幕中间时发出的引擎声浪很容易导致判断失误。所以，在条件允许的情况下，想要享受双人甚至多人对战的乐趣，就要使用LAN(局域网)多人竞赛的模式。之前一直受到热烈追捧的网络对战不知何故在日本版和中文版中没有加入，取而代之的是这个局域网对战，最多支持6人同时竞赛，当然需要人手一台PS2，一台电视。但是很多朋友通过PS2网卡连接电脑端网络路由器，并使用KAI对战平台软件在网上互ping，间接实现了网络对战；至于如何用这些工具实现网络切磋，有机会的话，我们以其他形式在以后的专辑攻略中为大家做详解。





[illegible]

RR 后置引擎后轮驱动，这是一个极为稀少的驱动方式，其中最著名的是保时捷的系列车型，在本作内是借用保时捷专业改造商RUF的品牌登场的。

4WD 四轮驱动，现在的四轮驱动基本上都是前置引擎四轮驱动，由于是四轮驱动，所以将引擎动力发挥到了极致，是越野车必备的驱动方式。

汽车的马力和扭矩

一辆车的好坏怎么看？最简单直观的数据就是马力和扭矩。

马力，单位是匹(PS，也可以被看为是功率，1千瓦约等于1.35匹马力)，直接关系到一辆车最高能跑多快，一般在引擎转速较高时才能输出最大马力，我们目前常见的车辆马力一般都在200匹以下，一些性能车可以超过200匹，昂贵的跑车能够达到300~500匹，能超过500匹马力的车子那绝对是属于怪兽级动力，价格当然也是怪兽级的。



扭矩，也可以叫做扭力，单位是kgfm(公斤力米)，简单来说，扭矩就是看你的车起步有多快？一般在引擎低转速下输出最大扭力，扭力大的车辆，在比赛中起步相当有优势，有时瞬间就能领先两三个位置。

(引擎转速的单位为rpm，即每分钟转数)

引擎进气方式

发动机通过吸入空气在气缸中和燃油进行混合爆炸产生动力来推动汽车前进，那么发动机如何吸入空气就是一门很大的学问了。

NA，也就是自然进气，这是目前大多数民用车所使用的一种进气方式，让气流直接通过进风口流入发动机气缸来进行混合爆炸，一般来说，自然进气发动机在

3DM-SMV

www.olumbook.cn

GT模式 游戏中最重要的模式

如果说街道模式是让我们浅尝《GT4》并相互交流的模式，那么GT模式(Gran Turismo)就是仔细品味《GT4》的模式了，这同时也是整个游戏最重要也是最值得研究的模式。

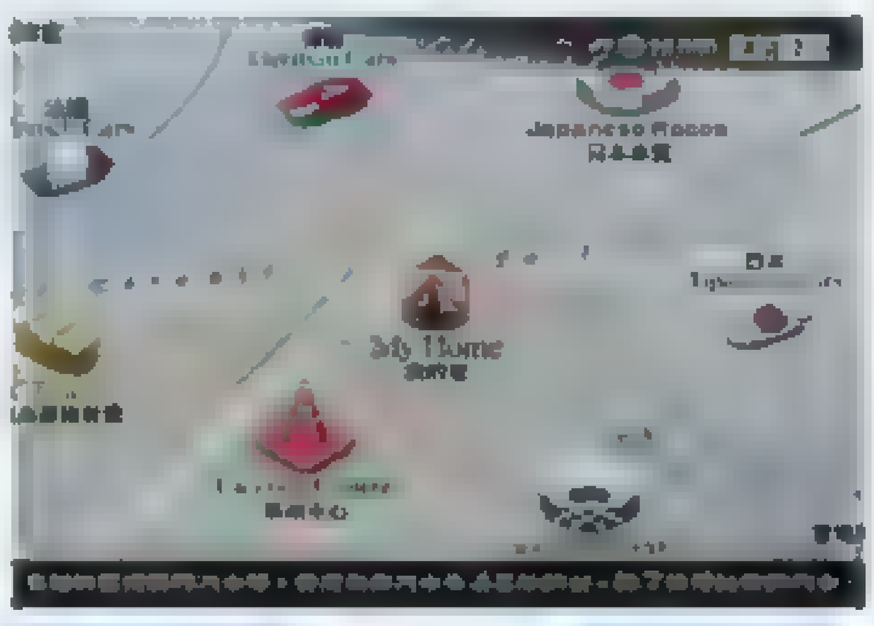
“GT模式”主菜单介绍

进入GT模式的页面，大家看到的是一幅地图，而不是像前作那样是菜单式画面，要更生动些。其中有“我的家”、“驾照中心”、“赛事大厅”、“汽车服务中心”等多个项目，他们的具体作用，我们下面来一一解析：

“我的家”是整个游戏存放车辆和各种数据的地方，这次由于《GT4》车库大扩容，一共可以存放近千辆车，这样大家就不会因为像前作那样因车库太小，而为该抛弃哪辆爱车而苦恼了。在车库中，你可以任意调换乘坐车辆，并卖出库存；不过，由于卖出的价钱只有原车售价的四分之一甚至更少，所以大家还是掂量掂量的好；有些奖品车是无法卖出的，只能够废弃，不过这些车一般都是性能卓绝的好车，没理由废弃的。“我的家”中还有一个很有趣的交易功能，用来在玩家之间使用记忆卡交换车辆：甲方可以购买乙方车库内的任意一辆车，而且有小幅优惠，大概是原价的90%左右。

由于游戏初期玩家的资金只有10000，想在新车市场上买到称心如意的好车是不可能的，好在这次旧车市场又粉墨登场，缓解了玩家的经济压力，另外还增加了整个九十年代的中古车市场，而且随着游戏的进程，这些二手车市场的资料还会不断更新，越到后来，在市场上出现的好车就越多，玩家会逐渐发现，逛二手市场是一件非常有趣的事情，因为里面的好货色非常多，大家能够以原来售价一半甚至更低的价格买到性能优越并且在车厂内买不到的车，笔者车库内的阿斯顿马丁V8 Vantage等经典车就是这么来的。





(中文版《GT4》存在一个Bug，当你进入90年代前半期的中古车市场，会发现车辆都是后半期出品的，而进入90年代后半期的市场，会发现车辆都是九十年代初的。)

“驾照中心”则是GT模式的老牌项目，也是有实力的玩家们重点攻克的难关，共分为“国内B”、“国内A”、“国际B”、“国际A”、以及“超级驾照S”6个阶段，每个阶段共有16个考核项目，以及1个在《GT4 序章版》里就已经登场的咖啡时间。难度由浅入深，直到最后的毕业考试。而这其中出现了一个新的考试方式，就是跟着先导车熟悉整条赛道，要命的是，这辆先导车既不能撞到，也不能超过它。

奖励车名单

国内b取得	VW Lupo
国内b全银	Mazda Kusabi '03 Concept
国内b全金	Honda s500 '63
国内a取得	Pontiac Sunfire GXP concept '02
国内a全银	Honda Dualnote '01
国内a全金	Nissan GT skyline GT-R '01
国际b取得	Nike one 2022
国际b全银	Mazda RX-8 concept type2 '01
国际b全金	Jensen interceptor mk3 '74
国际a取得	Nismo 270r '94
国际a全银	Nissan GT-R concept '01
国际a全金	Dome zero '78
s级驾照取得	Mercury cougar xr-7'67
s级驾照全银	Pontiac solstice concept
s级驾照全金	Ford model tourer '15

值得一提的是超级驾照的最后一个毕业考试，所有接触过的人无不称之为梦魇；这最后一考在长达20.3公里(一般达到单圈5公里的赛道就已经很长了)并以狭窄险峻著称的德国纽伯格林赛道进行，更恐怖的是使用的教练车是940匹马力的梅塞德斯奔驰Sauber C9赛车，最高时速高达370公里；试想如此高的车速行驶在如此狭窄又如此漫长赛道上，可能很微小的一个失误，就会导致前功尽弃，尤其在终点前冲出赛道的时候失误，那真是欲哭无泪啊！笔者前前后后就尝试了不下数十次才勉强拿到铜牌。

本次《GT4》将“车厂”的功能又重新定义过了，把前作当中一些专有品牌车辆的竞争划分进了厂家竞赛，并且把厂商车辆分为热门车和经典车，还追加了直属改装厂。前作中比如你购买了日产的汽车，那就只能到日产的御用改装厂Nismo去购买改装配件，而本作中，则还可前去一些第三方改造商进行改装，这是前作所没有的。除了改装，玩家还可以直接购买已经改装过后的车，这些改装车的个性化外观是很能吸引玩家的。



说到改造，这才是整个GT世界的最精华也是最专业的地方。玩家买到车以后，可能并不满足于原厂的性能和设定，

[illegible]相同规格的情况下，较其他进气方式输出动力[illegible]，但是其操控性极好，[illegible]，且无论引擎处于什么样的转速，都有比较直接的动力输出。所以在使用自然进气发动机的车辆中，我们既可以看到不足100匹马力的桑塔纳，也能看到高达900匹马力的F1赛车。

Turbo Charge，也就是涡轮增压，其原理是把发动机排出的废气回收，然后带动涡轮叶片吸入新鲜空气重新注回发动机内，以增强动力。涡轮的好处是在不增加燃油的前提下，输出动力更大，这种进气方式普遍被运用于中高档车辆中，而且因为省油，日本跑车使用的尤其多。

Super Charge，也就是机械式增压，在引擎机件维持原有形式，不用额外制造高单价精密机件的情形下，使用引擎动力带动增压器吸入空气，该系统可以让引擎动力输出增进20[illegible]30%，又不至于[illegible]的负担。

氮气加速系统

什么是氮气加速(NOS)？不知道大家有没有看过[illegible]



[illegible]的时候，主角按下一个按钮，排气管立刻排出蓝色的火[illegible]，[illegible]，[illegible]使用的就是氮气加速系统。

氮气加速系统的工作原理是把二氧化氮(N2O)，高压形成液态后装入钢瓶中，然后在引擎内与空气一道充当助燃剂与燃料混合燃烧，以此增加燃料燃烧的完全度，提升马力。但是氮气使用不能持续过长时间，一般不超过十几秒，否则会导致发动机转速过高而爆缸。

汽缸排量

上海曾有一条交通规定，排量1.3L以下的车辆不准上高架，以防止[illegible]因为[illegible]小而影响[illegible]性。那么排量到底是什么呢？排量也就是发动机排[illegible]

&3DM-SMV

www.plumbook.cn



要想改变，那就只能去改装厂。本次的零件购买界面和以往相差不大，基本分为“动力”和“操控”两大部分共8个单项，另外新加入了氮气加速、机械增压、焊制防滚架等几个新项目；不过，别以为安装了大量的动力配件，就能够有良好的表现了，这样反而会使你的爱车变成一台难以驾驭的马力怪兽，要想驯服它还要靠高明的调校技术，而“《GT》系列”的校调则是出了名的专业。不过限于篇幅，这里我们不对每个部件的用途和校调方法进行解说。

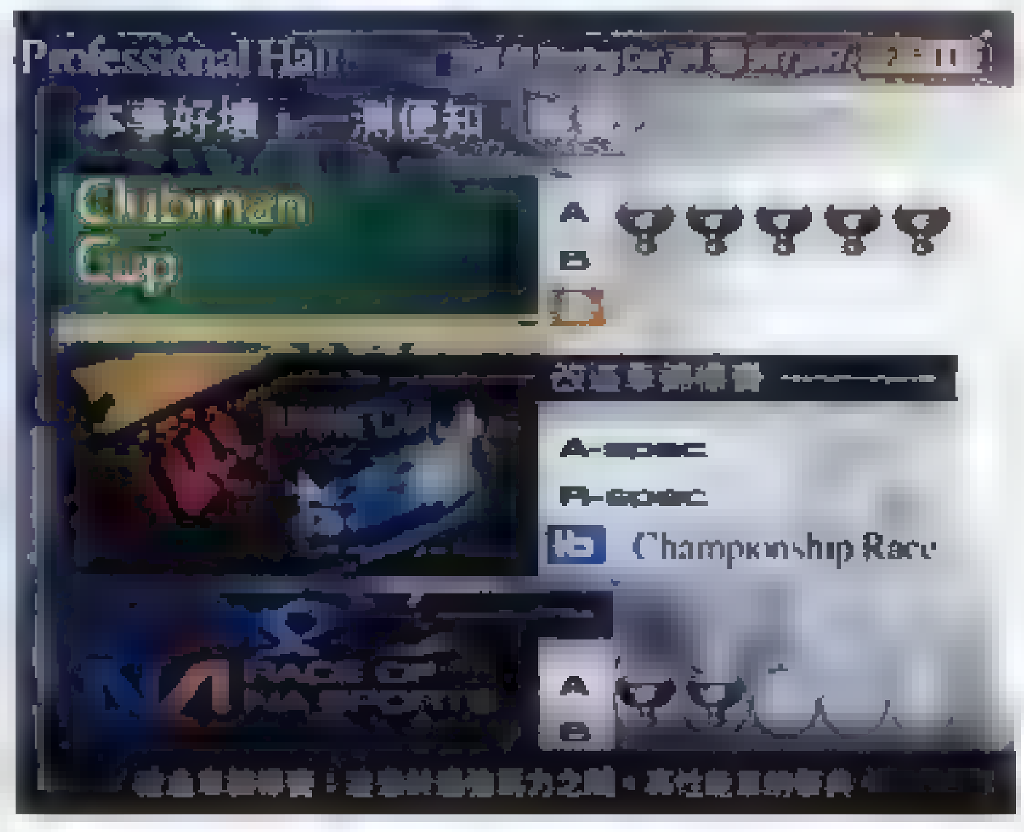
本次《GT》很遗憾还是没有加入外观改装模式，我们不能像《GT2》那样把原来的汽车改成赛车外观并加上自己喜爱的涂装；每当开着性能超强却灰头土脸的爱车和那些色彩绚丽的赛车竞技的时候，总觉得缺少了些什么啊。所幸的是，本作中还是加入了一点外观改装的要素，那就是在汽车维修保养中心里的个性尾翼和轮毂更换：在绝大多数车上你可以根据自己的喜好安装不同颜色不同形状的尾翼以及在所有车辆上更换轮毂。本作的车轮更是根据不同的赛道情况而细化成赛车、公路、泥地、雪地4种。



服务中心的另外两个功能是洗车和换机油，如果说洗车只是面子功夫的话，那换机油则是必不可缺的保养手段了，尤其对于有二手市场的本作非常有用，大多数从市场上买来的车辆都已经行驶了数万公里，其机油已经老化，这时候如果将其更换会获得将近5%的功率提升，以小的代价获得这样的增进，何乐不为呢？

本次赛事内容，除了前面提到的各大车厂内部的品牌比赛，还有诸如初级、中级、上级、耐久、特殊场地等不同等级的竞赛。还有以地域划分的日本、美国、欧洲车赛以及本作新加入的任务赛车。

初、中、上级3个等级的赛事大家都很熟悉，分别对应不同的车辆和不同的奖金，不过本次的上级赛事必须在初级和中级的所有赛事中称雄后才能进入。耐久赛必须达到完成度25%时方可进入；本次的耐久赛事比起前作可是难了不少，竟然有多项24小时耐力赛，难道真的要不吃不喝不睡血战24小时？好在使用B-spec可以调整3倍速度快进，但那也要8个小时！我建议大家早上进入游戏调成B-spec，设定好策略，然后去上班/学，等回家的时候也许就夺冠了……（换轮胎和加油怎么办？）



特殊场地其实就是一些狭小的城市赛道和一些泥地雪地赛道，还有一些湿地赛道，总之就是条件比较恶劣的路，所以大部分都要求你使用泥地雪地轮胎。我们把这种赛事叫做拉力车赛。

任务赛车是本作当中新加入的，但一些朋友可能会觉得很眼熟，其实这里面的任务有不少都是《GT4 序章版》中驾校的课程：追逐超车。第一级10个任务，而第二级24个任务，第一级很简单，都是些短距离超越，到了第二级则是动辄3圈的多辆车子的大追逐，还会设置不同的起跑顺序等奇怪的规则，尤其是最后几个二级任务极具挑战性。值得一提的是，任务赛车模式绝对是积累A-spec点数和初期金钱的一个好地方。普通比赛，如果对手车辆的性能相当，一场比赛获胜也只能得到A-spec50点左右，而这里每完成一个任务就可以拿到A-spec250点外加1000的资金；而很多一级任务都是些仅需要十几秒的简单超车，并且可以重复进行。不过前提是……你必须拿到国际B级驾照（一级任务）以及国际A级驾照（二级任务）。

“GT模式”初期攻略心得



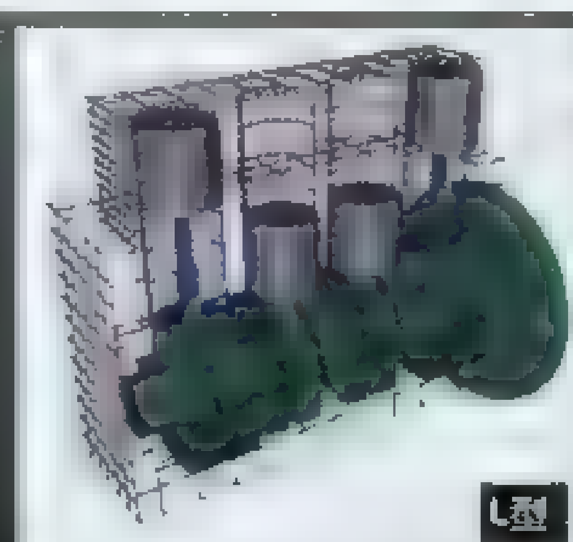
很多玩家，尤其是刚接触本作的玩家都苦恼该如何合理使用有限的初始资金，以及如何快速赚钱；在这里，我就根据自己的总结，为大家推荐一个快速的揽钱方法。首先，进入GT模式不应该先参加比赛，而是应该先考取驾照，不然许多赚钱的赛事都无法参加，当至少考取到国内A级后，卖掉奖品车，用手中的一万多资金到“九十年代后期中古车市场”买一辆Honda Civic Type R（没办法，谁让日本车便宜，大约八九千块），然后用剩下的钱到改装厂加装飞轮、电脑芯片、传动轴、第一阶段轻量化和跑车排气管等几个便宜的项目，这样大概能提高几十匹马力而且不损失操控性。然后去参加本田车厂的喜美大赛。全部获得金牌后，会得到一辆老Civic赛车，这车可以卖九万多，不过建议先不要卖，用这辆赛车去参加特殊状况赛的第二项（阿马菲海滩追逐赛），由于对手的性能不如你，获胜还是很容易的，在两站比赛总共时间大约10分钟以后，你便能得到1辆丰田的RSC越野拉力赛车，这辆售价超过26万的奖品正是我们要的；因为可以重复参赛重复那奖品车，且时间间隔非常短，所以钱来得非常容易，拥有大约50万元以后去买一辆奥迪A4 DTM赛车，然后去参加德国房车大赛，如果用B-spec的话最快十几分钟就能达到冠军，奖品是一辆二手价75万的Mercedes-Benz CLK GTR 赛车。这样我们短时间内就可以累计大量的资金。到时候，不买最好的，只买最贵的！（当然，这里绝大多数好车都是买不来的）

量，排量基本上相当于发动机各汽缸工作容积的总和一般用升(L)或毫升(cc)表示。一般来说，排量越大，发动机输出功率越大，输出扭矩也越大，相应的油耗也会增加，所以我们常常能看到日本车的排量一般都低于3.0，而欧美车辆则常常是在3.0至6.0之间，高的甚至超过了8.0，排量大小也和各个国家的汽油价格和能源政策休戚相关。

常见汽缸布局

我们听到的所谓L4、V6都是些什么？这就是气缸的布局形式，前面的英文字母代表的就是气缸的布局形状，后面的数字代表的就是气缸数目，下面我来逐一介绍各种不同的汽缸布局。

（1）最常见的就是直列气缸，比如L4就是指直列四气缸，常见的多数中低档轿车都是L4发动机，但有的四轮驱动越野车也采用直列6缸，因为直列气缸宽度小，可以在旁边布置增压器等设备。


L型

（2）6～12缸的发动机一般采用V形排列，V形发动机长度和高度尺寸小，布置起来非常方便。一般认为V形发动机是比较高级的发动机，因而成为轿车级别的标志之一。


V型



&3DM-SMV

www.olumbook.cn



文 D·S

铁之狼 混沌	FromSoftware	ACT
Xbox		

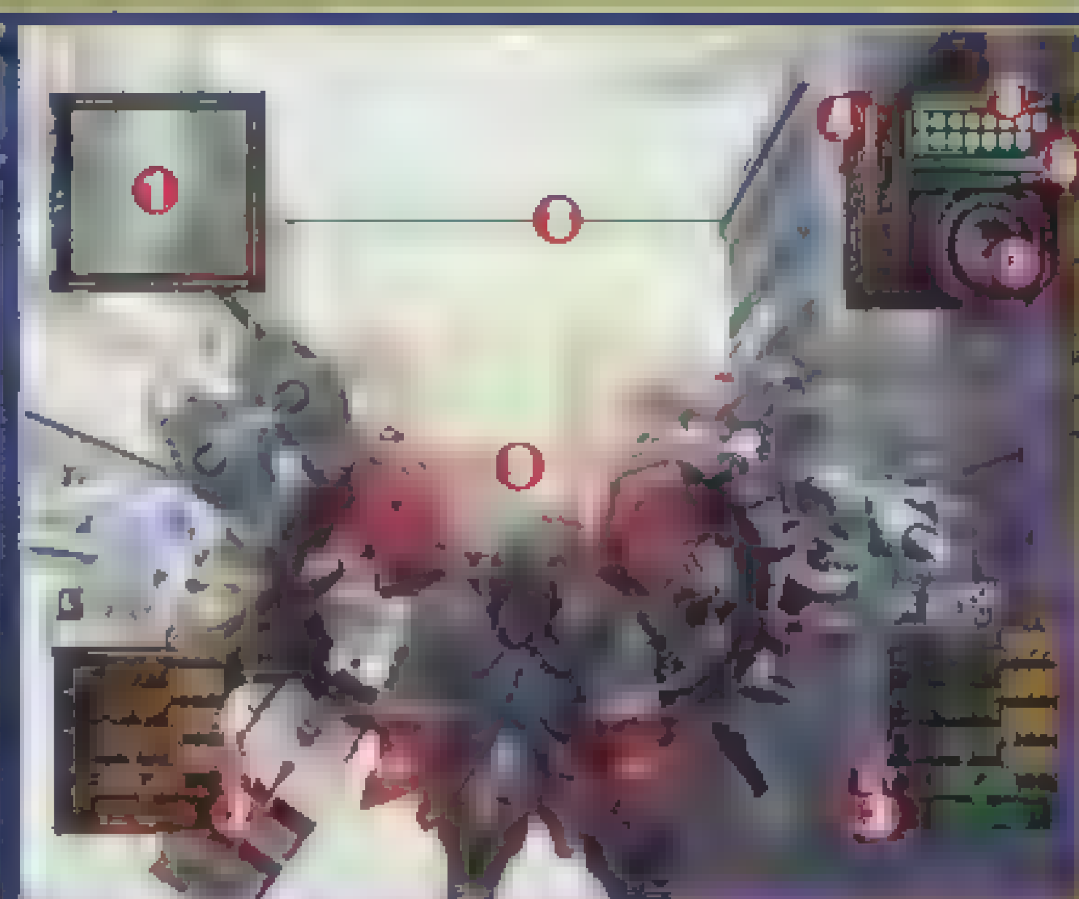
2450 年，美国发生了一场大规模政变。在充满野心的副总统率领之下，全美各地出现了众多的叛乱军，凭借着强大的军事力量，他们牢牢控制了包括军部在内的所有中枢机关。虽然美国已经几近名存实亡，但却并没有失去最后的希望——总统。在这个严峻的时刻，身着秘密研制的特殊机动重装甲的总统终于采取了行动，为夺回美国的自由，他的战略计划即将开始……

键位设置

左摇杆	移动	B 键	选择武器（长按后用 LR 键选择）
右摇杆	调整视角	X 键	原地升空（移动时为冲刺）
L 键	使用左手武器	Y 键	踩踏攻击（空中时）
R 键	使用右手武器	黑键	扩大／缩小地图
A 键	跳跃	START	进入菜单

[illegible]

1. 地图
2. 左手武器
3. 右手武器
4. 引擎能量
5. HP 点数
6. 机体能量
7. 气力计
8. 左手武器攻击范围
9. 右手武器攻击范围



系统介绍

移动

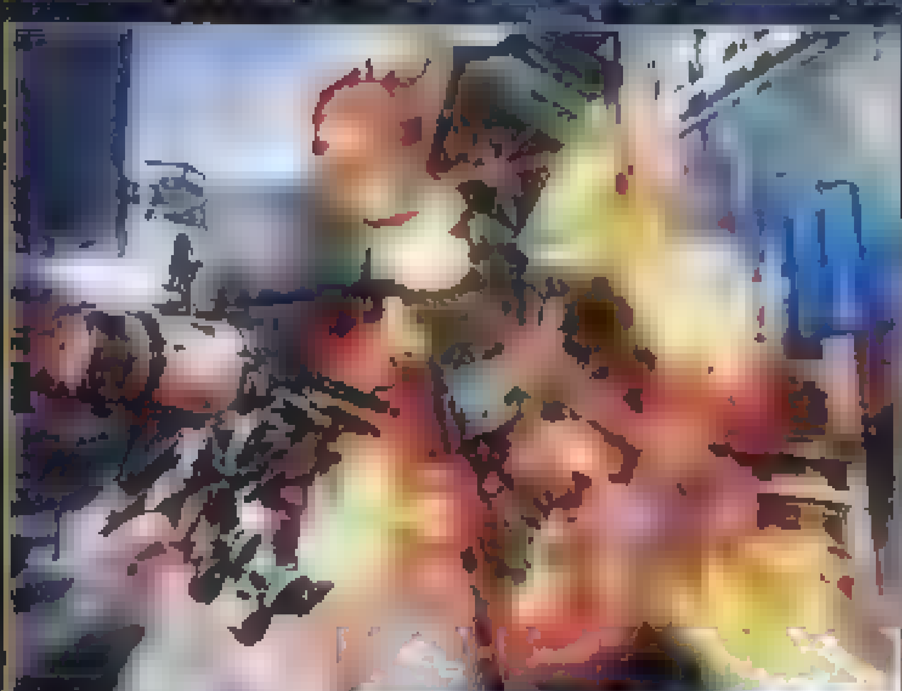
1. 配合方向按下 X 键可以加速冲刺，但会急剧消耗引擎能量，如果持续冲刺（或浮空）使引擎能量耗尽后便会自动消耗机体能量，注意机体能量一旦耗尽可是要扣除 HP 点数的。

2. 单按 X 键会原地升空，这样可以到达高处。

3. 按下左摇杆的效果同 X 键相同，这样在高速战斗时可以随意转向。

攻击

1. 只有当锁定框变色时（表示已进入有效射程）才能有效击中敌人，否则命中率极低。



2. 某些需要 EN 的武器使用时会消耗引擎能量，冲刺时慎用。

3. 受到攻击时会损失机体能量，当机体能量减为 0 时便会损失一个 HP 点数，HP 点数全部耗尽则 GAME OVER。不过，如果一段时间内没有受到攻击的话，机体能量还是会恢复回来的。

4. 当气力计蓄满后，同时按下左摇杆和右摇杆会进入全身无敌的"全弹发射"模式，这是对付 BOSS 的神兵利器，还望慎用。

收集

1. 每关均有许多人质笼，它们之中有一部分藏匿在极其隐蔽的地方，需要仔细搜索才能发现。人质笼必须要用轻武器打破，重武器或踩踏攻击都不行。

2. 有些人质笼具有自爆设定，当玩家来到附近后就会在短时间内爆炸，一定要迅速击破。

3. 能量棒也是每关必备的隐藏道具之一，每收集 5 个能量棒后，主角机的 HP 点数、引擎能量和防御力便会得到不同程度的增长。



武器

1. 完成每关的任务后会根据表现得到不同数量的报酬，玩家可以用这些资金在"DEVELOP"选项里开发及购买新式武器。注意，只有先投入资金开发后才会出现供购买的武器菜单。

2. 武器分为"实弹"与"EN"两种类型，最好每种都要有配备，因为后期常会出现对某一特性免疫的敌人。

攻略始动

Mission 白宫（[illegible]）

胜利条件：到达机场 **隐藏服装：星条旗**



任务开始后，要先毁掉前方那两台停在草坪上的大运输机，因为里面会源源不断地涌出士兵。大肆破坏一阵，驻留下方的基地入口开启，玩家冲入后一路向前狂奔即可抵达机场。在机场前的闸门处，两边的平台上会涌出伏兵，不过他们的导弹可以用机枪击落，很容易对付。（玩家也可以提前击毁平台遏制伏兵出现）来到飞机附近后，玩家的任务便是要守护飞机在准备起飞的时间里不被敌人击毁。（画面中央的蓝条便是飞机的 HP，千万要注意自己的攻击也会对飞机造成伤害）这时敌人会从后方源源不断地杀来，但多以步兵为主，熟悉操作后不难对付，大约坚持 1 分钟飞机即可准备就绪，此时靠近飞机打开的后舱门便能顺利结束任务。

WARNING

1. 初次登场位置右后方的角落里有人质笼。
2. 基地入口上方的雕像可以打碎并拿到武器。
3. 机场右侧的大批集装箱中有一个能量棒。

Mission 旧金山（[illegible]）

胜利条件：破坏全部目标区域 **隐藏服装：[illegible]装**

地图上的黄点区域是本关的作战目标，要全部破坏。街道上出现的装甲吉普运兵车会无限增援，尽量别与其纠缠。来到地图中央时会遇到两辆重型坦克，它们的炮弹伤害力很大，攻击时注意躲避。在地图的左上方有一座巨

©2004 FromSoftware Inc. All rights reserved.

[illegible] & 3DM SM
www.plumbook.cn



大的碉堡，将上面的炮台全部破坏殆尽后，本关的BOSS——一辆硕大无比的坦克便会登场。它发射的导弹无论数量还是攻击力都非常惊人，一定要看准时机用机枪击落（由于导弹有制导功能，逃避无效）每隔一段时间，坦克还会发射威力奇大的激光炮，这道光束可以穿透任何建筑物，如果被其正面击中则至少会损失一半以上的HP，因此一旦看到它的炮座蓄势待发时，千万不能停下脚步。当然，如果战斗时玩家的能量槽为MAX的话，那么近身后"全弹发射"是最有效的策略，这样几乎能对BOSS一击必杀。

WARNING

1.左上方的碉堡群入口处有两个当玩家靠近后会自动引爆的人质笼，要先从一侧开始依次解救，不要径直向中间冲得太猛，那样它们会同时引爆。

2.靠近巨大碉堡左方的铁架下部可以炸开，里面有一个人质笼。

Mission 凤凰城

胜利条件：击败三台重机动装甲　　**隐藏服装：沙漠迷彩**



本关刚一开始玩家便会被与自己同一类型的三台重机动装甲包围，他们全身都有隐形系统，而且攻击力与防御力高得出奇，所以切忌与其缠斗，三十六计走为上。在地图右侧有一个雷达站，建议玩家火速冲到那里大肆破坏。将雷达击毁后，三台重机动装甲便会失去隐形外装的保护，动作变得迟钝异常，实力大打折扣。现在玩家便可以回过头去找他们的晦气了，不过记得要利用地图来取逐个击破的策略，这样才能确保万无一失。

WARNING

本关的人质笼大都隐藏在房屋之间的小胡同里，而且多有自爆设定，建议大家当把最后一个BOSS打得只剩一点HP时再去仔细搜索。

Mission 阿尔卡特拉斯岛

胜利条件：破坏巨大电磁炮　　**隐藏服装：囚人**



本关有时间限制，当屏幕中央的能源填充率达到100%便会GAME OVER，一定要速战速决。沿路前冲解决掉两座小炮台后，在转角处会被铁门挡住，猛轰之即可打开通路。向前行进一段后，会遇到地雷区域，大家一定要把眼睛擦亮，远远地用子弹将其引爆，否则不小心踏上可不是闹着玩的。来到岛屿中央后，先击毁周围的炮台再轰烂巨大的铁闸，即可进入电磁炮的能源心脏，这里有一个强化兵在镇守，不过实力一般，如果时间紧迫可以完全无视他的存在，直接炸掉所有的蒸气炉过关。

WARNING

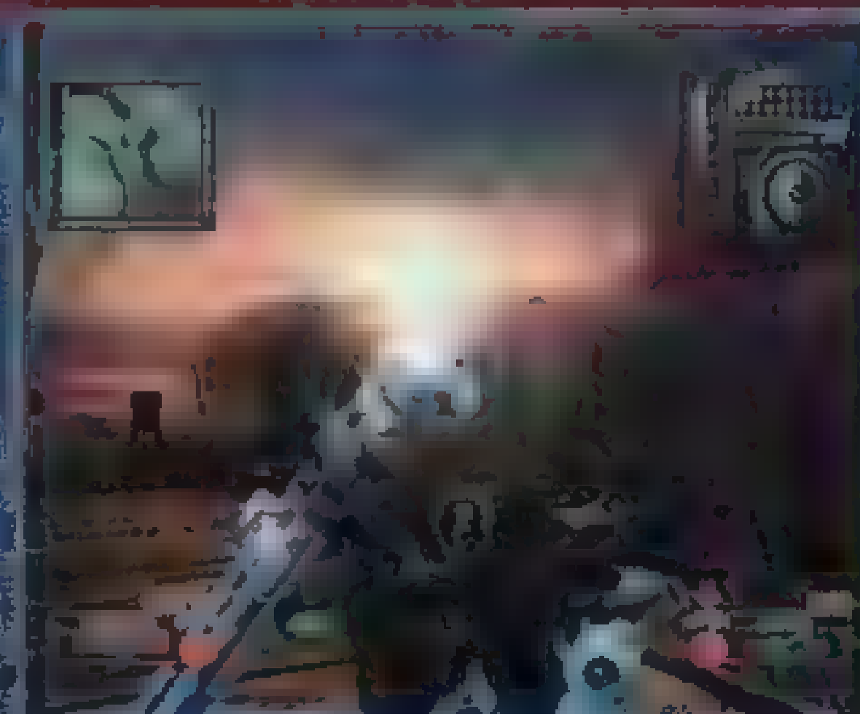
1.初始位置左侧靠山崖的位置有一个小土坡，玩家可以借此垂直上升到山崖上方，直接突入岛屿中央。不过事先请确保你对自己的操作或火力要有自信，否则我只能为你祈祷。

2.打烂初始位置正后方的土墙后会发现有一条沿着山壁的小道，径直走到尽头能看见一个山洞，里面有人质笼。

3.来到中央能源地带后，左侧的某个铁壁是能击破的，进入可取得一个能量棒。

Mission 大峡谷

胜利条件：破坏全部目标区域　　**隐藏服装：峡谷**



[illegible]由于本关的地形非常狭小，大家前进时千万注意不要一[illegible]，否则很容易[illegible]尽弃。遇到悬空的桥梁时，一定要全速[illegible]，因为它很容易被打断，无论敌我[illegible]会经常遇到一些[illegible]发射导弹的[illegible]，近身肉搏显然不是好方法，这时狙击枪就会显出神效[illegible]最后的BOSS战里也是如此，如果你的狙击枪威力不俗且弹药充足，那么在[illegible]BOSS战的平台前就可以将其神不知鬼不觉地消灭，否则就得费上一番手脚。

WARNING

1.本关途中会出现一架超强的武装直升机，由于地形限制使得回避攻击异常困难，建议各位把能量积蓄下来对其来个"全弹发射"一举搞定。

2.这游戏中位置摆放得最变态的人质笼就在本关BOSS对面的高台顶端，玩家要冒着地面被打塌的危险跳到平台上面，背对BOSS抬头上望，才能依稀看见那群天晓得为什么要爬到那么高的白痴们。

Mission 贝弗利山

胜利条件：破坏所有弹药桶　　**隐藏服装：短毛猎犬**



在破坏本关的炸弹之前，先要注意炸弹周围是否有人质，其次别让自己离得太近，因为炸弹的破坏力非常恐怖。此外，本关有不少携带炸弹向你冲来的"神风特攻车"，遇到它们时一定要引擎全开迅速倒退，等拉开一定距离后再开枪射击引爆，否则凭这身单薄的装甲是挨不起几下的。有的时候，你的地图会变得一片漆黑，这说明附近有雷达塔在干扰，找出后要迅速击破。只要注意以上几点，本关可谓轻松至极。

WARNING

1.地图左上角的车库门可以打碎，里面有一个人质笼。

2.车库对面的别墅楼顶也有一个人质笼，需要发动引擎停滞在空中射击才能营救。

3.地图右侧某座大厦顶端有一个人质笼，在地面向上射击即可营救。

Mission 芝加哥

胜利条件：破坏所有毒气罐　　**隐藏服装：红眼睛**



当屏幕中央的毒气弥漫指数达到181ppm时即会GAME OVER，所以本关的宗旨就是一个"快"字。令人头痛的是分布在本关的人质笼和能量棒数量众多，想一次全部收集齐几乎是不可能的，需要大家反复挑战。需要注意的是，[illegible]玻璃是可以打碎的，玩家可以借此在两个街道之间自由穿梭，从而节省大量时间。途中遇到的绿色罐子里装有空气净化剂，将其打碎后可以降低毒气弥漫指数，可以说是最重要的救命稻草。最后建议大家在开战前事先观察好地图，策划出一条距离最短的行动路线。

WARNING

1.初始位置左侧的河岸边有一个人质笼，地图左下方河岸边也是如此。

2.开战不久第一次遇到列车时，迅速跃上车顶，这样可以乘坐列车移动。不久后正前方会出现一个人质笼，务必要迅速击破，否则它们会被列车撞毁。

3.本关有大量对实弹攻击具备[illegible]性的敌人，记得随时切换能量型武器。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Mission 休斯敦

胜利条件：破坏超大型强袭直升机　隐藏服装：陆军迷彩



刚出场后便会遭到来自BOSS的导弹袭击，而且这些导弹的跟踪能力惊人，杀伤力巨大，十分棘手。不过无须慌张，你只要一直向正前方突进，来到地图左下角的黄色区域，破坏那里的雷达塔就可以了。如此一来，你便会发现BOSS的导弹变得软弱无力，没有半点准头。接下来依次破坏掉剩下的两个黄色据点后，BOSS开始移动，这时只要跟在下面一路射击即可，总体来说还是蛮轻松的。用狙击枪或蓄力枪攻击BOSS效果更佳。

WARNING

抬头攻击的时候要不时注意脚下，否则一旦掉下海去可没人来捞你。

Mission 迈阿密海滩

胜利条件：破坏敌军司令巡洋舰　隐藏服装：海豚

解决掉眼前的直升机后，一路径直向巡洋舰处冲去就可以了。路上需要注意的只有四点：1.当心无差别乱射的轰炸机群；2.用机枪击落从巡洋舰处不时发来的导弹；3.清扫中途的地雷；4.躲避自爆机器人的冲拥。来到直面BOSS的码头后，先干掉碍事的三艘小舰船，然后逐一解决BOSS的左、右、中三个部分。



WARNING

本关许多人质笼在海边的船上，靠近时小心掉到海里。

在巡洋舰右侧的船上有一个人质笼，以其他船只为跳板才能抵达那里。

Mission 纽约

胜利条件：破坏无人巨大兵器　隐藏服装：条纹西装



本关的BOSS是一台巨大的机械蜘蛛，攻击方式大体分为导弹和激光两种，实力异常强悍，颇有最终BOSS的风采。由于它的电磁装甲防御力很高，初期任何攻击都是几乎没有效果的。开战后玩家要迅速冲到地图左上角将所有的蒸汽罐全部破坏，BOSS的激光炮便会化为乌有。接下来，只要你有条不紊地陆续将其余的黄色据点破坏掉，便能将BOSS的防御力降到冰点，然后对它随便轰上两炮就可以搞定收工。不过BOSS的导弹依然有着巨大的破坏力，这一点不可不防。

Mission 白宫　改

胜利条件：夺回白宫　隐藏服装：斑马

具体说来，本关的任务是先击毁地下基地内的五个据点，然后回到中心区域处通过开启的闸门来到地面，将笼罩在白宫外面的四个导弹发射器全部破坏。建议玩家开战后破坏牢门先向右走，来到地图右上方的据点门外用狙击枪将里面的四个炮台全部破坏掉（如果直接进去会引发毒气），然后沿逆时针顺序将其余四个据点依次捣毁。来到地面后，先解决掉大批坦克与飞机，然后慢慢与眼前这个大硬壳周旋。攻击时千万要注意不要误伤到白宫的外壁。相对而言，最上方的导弹发射器较难被准确击中，建议拿狙击枪对付。



Mission 自由岛

胜利条件：击毁重型战车　隐藏服装：白色太阳



本关的战斗区域非常狭长，且作战条件非常苛刻，一旦自由女神像被击破或是战车到达地图最下方都会算任务失败。开战后，战车先会在原地持续发射导弹袭击女神像，当它的HP被削减到一定程度时便会开始向前移动，到了后期还会突然加速。由于它皮糙肉厚，对付起来非常棘手，建议大家在此战中装备最高级别的狙击枪与蓄力枪。开战时先用狙击枪依次击破战车上发射导弹的炮台，当战车开始移动后，你就快速跳到两侧的平台上，利用空中冲刺绕到BOSS的背后，用蓄力枪在后面一路攻击即可。不过，由于剧情画面时会强制解除蓄力，因此每次蓄力的时间不要太长，以免前功尽弃。

WARNING

本关的两个人质笼与唯一的能量棒都在地图最下方区域。

Mission 拉斯维加斯

胜利条件：打倒副总统　隐藏服装：理查德（副总统）

战斗刚一开始便会受到一架重型直升机与一辆强装甲坦克的两面夹杀。由于坦克的杀伤力很高，建议大家先对其下手。接着进入赌城内部与副总统一决胜负。副总统的座机非常灵活，采取左右侧移的游击战术将其HP削减一部分他便会逃走。追赶一段时间后来到第二个战斗舞台——赌城走廊。此时副总统将在天上漂移，建议先用机枪将天After[illegible]打落，然后用狙击枪远距离射击。当其HP再次被削减些许后，则会将你带入最后的喷水池广场。这里地形较为狭小，躲避导弹变得颇为吃力。当他的脚步突然放慢时大家千万别停留在原地，因为那是他即将最后一搏的征兆，如果被他的全弹发射悉数命中的话，通常状况下我会把这种状态称为即死。



Mission 宇宙空间站（宇宙[illegible]）

胜利条件：打倒副总统　隐藏服装：黑衣主教



（强烈建议本关装备蓄力枪）流程很短的最终决战。玩家首先要乘坐移动平台在限定时间内来到最上层的控制室，这期间平台上会不断跳下强化兵来，大家最好站到角落里，用榴弹枪一发一个将他们轰下去。如果平台停止上升，说明上面有闸门拦阻，抬头击毁便是。在控制室门前，先破坏所有的能源设施，消除大门的防护罩，然后对其猛轰即可进入。对付最终BOSS时，建议大家先180度转身向左侧冲上楼梯，藏在二楼中央的铁壁后面，这样可以免受攻击。此时调出蓄力枪开始蓄力，蓄满后跃出"战壕"给BOSS一枪，然后马上缩回继续蓄力，如此反复就能让可怜的副总统死不瞑目。至于最后的小插曲（在限定时间内击毁奄奄一息的最终BOSS）则再也轻松不过了，随便拿出几个强力武器尽管开火便是。

WARNING

本关的所有人质笼都分布在不停上升的平台周围，要细心搜索。

通关后的隐藏要素

1.追加"FEVER（弹药无限）"和"HELL（地狱难度）"模式。

2.将每关的HELL模式打通后，即可得到该关的隐藏服装，弹药不限。

3.所有关卡的某项评价均得到S级评价后，即可得到相对应的隐藏武器。

4.关卡中出现"抓获外星人"等附加任务，将全部关卡的外星人抓获并取得最速时间S评价后，可得到一把激光冲锋枪。

www.plumbook.cn

文 太阳黑子工作室 –michaelakan　编 胜负师



西部武士 活剧侍道
完全攻略

本作摒弃了前两作那种高自由度的游戏方式，而改成了类似于“《无双》系列”那样的清版ACT，总的来说还是比较成功的。那种用武士刀抵挡枪林弹雨（仅指HARD难度），以及用连杀杀死大批敌人的爽快感是无法言喻的。但是场景重复过多、敌人单一等缺点也可能影响一部分玩家的兴趣，不过你只要耐心玩下去，你就会了解到此游戏的魅力所在。另外，值得一提的是游戏的音乐很值得一听，尤其是那曲口哨，很有西部感觉。最后，拿到这个游戏了解到故事设定背景以及动作设定之后，笔者第一反应是……李连杰……黄飞鸿……西域雄狮…… (^o^)

西部武士 活剧侍道	Spike ACQUIRE	ACT
PS2 サムライウェスタン 活劇侍道	2005年1月1日	日版
对应ラ达专定		推荐玩家年龄 18岁以上

基本操作

按键	战斗中	准备画面
左摇杆	方向键	选择选项
右摇杆	手动调节视点	转动人物
十字键	同左摇杆	同左摇杆
○	闪避、格挡子弹	决定
□	攻击	取消
△	拣起地上的东西	取消
×	跳跃	决定
L1	发动达人模式	选项切换
L2	切换到追尾视点	人物切换
R1	闪避、格挡子弹	选项切换
R2	切换到索敌视点	人物切换

系统详解

战斗系统

弾き

かわし

打ち返し

つかみ

强攻击



受身

快速起身

ジャンプ斩

浮空



战斗技巧

1．要注意视角的切换，这是3D ACT游戏的通病了，有时候常常就是因为视角的原因被暗算或者被屈死，建议大家多看小地图，常用L2、R2切换到对自己有利的视角。

2.如果玩家用“かわし”技巧完全回避掉敌人攻击的话，有很高的几率出现敌人因为没有打中而懊悔跺足的动作，这时敌人完全没有防备，是攻击的最佳时机！

3.建议大家也可以通过“听”来辨认敌人攻击与否，不同的敌人在攻击前都有各自的声响，这个大家就自己体会一下吧，习惯了就很有点武侠小说中听音辨位的感觉哦。

4．敌人多的时候最好不要跳跃，因为我们只能看见版面的一小部分，在看不见的地方也许会有敌人放冷枪，跳跃中没有任何防备，被打中周围又有敌人的话会使自己遭到追击进而陷入很不利的局面。



5．游戏中杀死敌人后会出现新出现敌人的特写画面，如果玩家想早点过关的话就按照此提示找到这些敌人就可以以较快的速度过关。

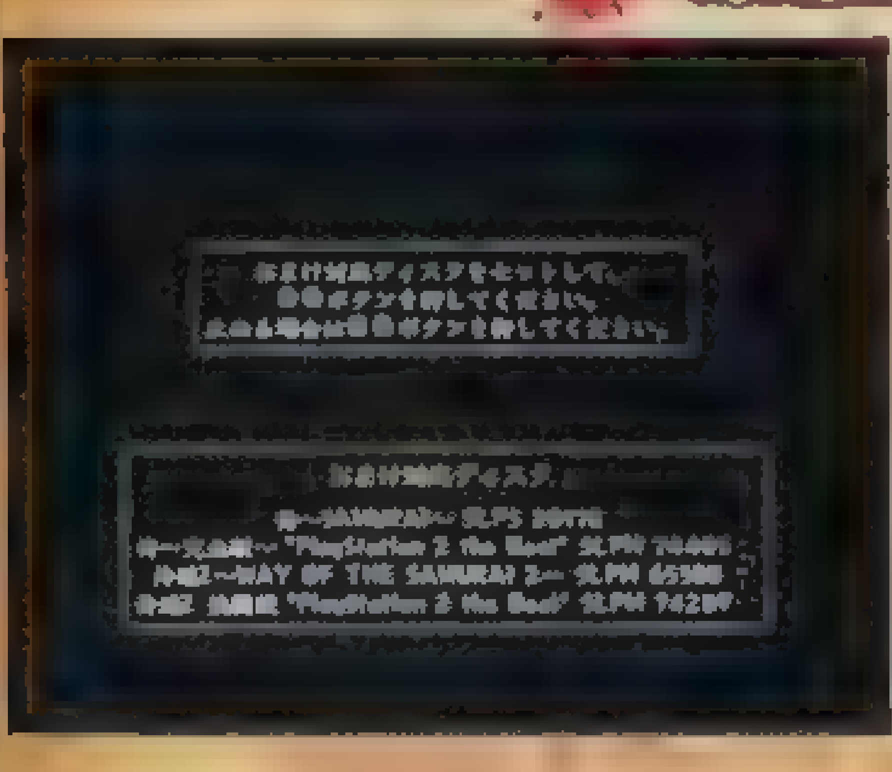
战斗画面表示



1.右上角为小地图，（可用选择键切换成大地图或关闭）中间的点表示角色位置，小地图会自动搜索到最近的敌人并在其上用虚线把角色和最近的敌人连接起来。左下角两条槽，上方蓝色的是角色的生命值（HP），下方的红色槽是角色的达人槽（MP）。

2.杀死敌人得到的经验值就是敌人倒下后显示的棕色小数字，而得到硬币时会在画面下方显示当前获得的硬币数或武器的升级情况，按开始键可以查看当前武器的级别、取得硬币数、附加能力以及过关条件、开启的我流规则等内容。

开始菜单



STORY MODE（故事模式）、DISC CHANGE（选此项后可以进入与“《侍道》系列”前几作联动得到隐藏人物）、RECORD（查看游戏中的各项记录以及武器、人物等要素的收集情况）、SPECIAL MOVIE（观看新作《忍道 戒》的预告）、SURVIVAL MODE（生存模式，需NORMAL通关一次才可获得）

P.S.在与“《侍道》系列”前几作连动时要注意，可以连动的碟名称后面标有版本号，只有相同的版本号的碟才可以进行连动。笔者的《侍 完全版》就是因为这个问题无法实现连动。连动成功后就会提示得到新的人物，这时换回《活剧侍道》的碟退出连动画面，自动记录后就可以使用这些前作人物了。

© 2005 Spike/ACQUIRE

www.pumbook.cn

人物能力



LIFE	生命值，这好像不用多解释了吧
MP	达人值，关系到发动达人模式的持续时间
POW	力量，关系到角色的基本攻击力

我流规则

也就是游戏中的ORE-RULE（俺のルール）。每一关过关后才可以选择开启这些规则，也就是在本关重复挑战时的一些自定义条件。开启后并达到这些条件则在过关后的积分和经验值计算时有一定的倍率提升。规则共有5项，从上到下依次是：1.时限以内过关1.4倍（如有BOSS战也计算时间）；2.不倒地1.4倍；3.不发动达人模式1.4倍；4.什么都不抓1.2倍（也就是不用△键拣东西）；5.始终处于发动达人模式状态2.5倍（即要求将此关内全部敌人在自己达人槽耗光前全部连斩掉，包括BOSS战）。这些条件中除了3和5不能同时开启外，其他的都是可以同时开启的，倍率也会相应提高。比如说1+2是1.8倍，1+2+3+5是3.5倍。注意，开启了条件却没有达到或者违反规则，那么后果就是——即死！达成后就会在该条件前显示一个警徽。

关于练级，正常一关一关打的话级别提升很慢，建议大家使用ORE-RULE这个设定来反复练级。其中不拣东西最容易达到，不倒地在NORMAL关卡中大部分都可以达成，但是在HARD难度中稍有不慎就会被击倒，要熟练使用受身才行。时限内过关只要多挑战几次，熟练了就可以达成，不发动达人模式则要求POW比较高才行，否则在有BOSS的关卡会陷入苦战。最后，终始达人模式倍率最高，但对技巧要求也是最高的，请参看下面的相关解说。



双打模式

接上2P手柄按开始键就可以选择2P参战，2P角色就是用枪的拉尔夫，他一上来就可以使用二段跳和翻滚，其防御力也比较高。双打时可以互相攻击互相陷害，但是游戏的主要视点是以1P的视点来进行的，当发动达人模式时2P就无法操作了，这点要注意！（编注：有些像《多罗罗》的双打形式。）



过关评价

掉落物品

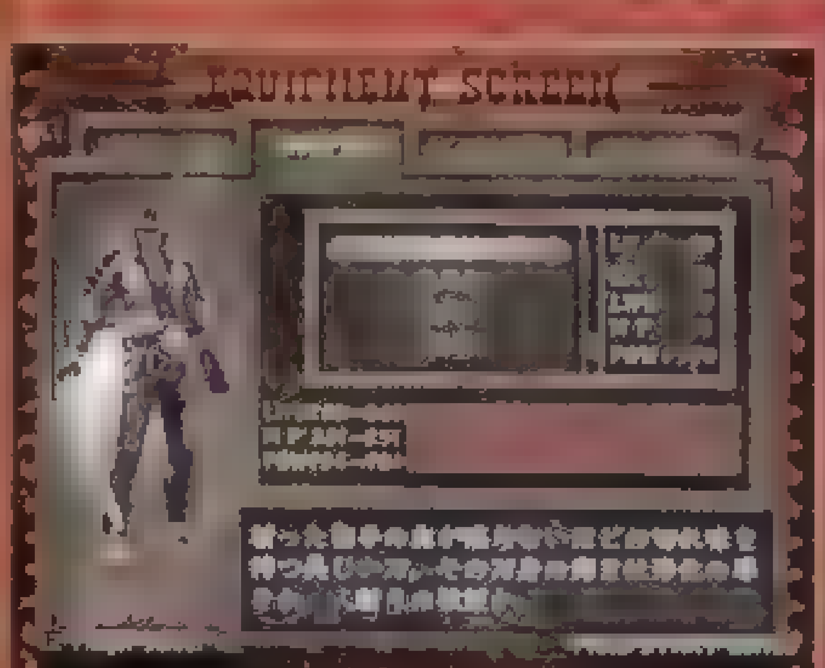
等级称号

本作有类似RPG一样的角色成长系统，是靠游戏中杀死敌人得到的经验值来提升级别的，并且达到一定的级别后就可以得到新的称号和武器，或是新的装饰品。每提升一级就可以得到3点能力值，玩家可以按照自己喜好分配到LIFE、MP、POW三项能力上。等级的上限为999级，在99级时可获得最终称号，再往后就不会获得其他的称号了。

等级	称号		
1	修行中	31	スペシャリスト
3	情熱の侍	35	ジェントルマン
5	腕利き	39	侍ファイター
7	侍先生	43	侍ボンバー
9	遁の侍	48	荒野の侍
13	超一流	53	绝伦
16	凄腕	59	钢铁の侍
19	达人	67	传说
23	剑豪	75	武士道
27	剑圣	99	サムライ
		83	スーパーヒーロー



武器





武器按架构的分类

上段构 挥刀速度比较慢，但收招没有太大的破绽，附加的能力中主要突出POW，其他两项能力稍差。强攻击比较好用。

下段构 以强化LIFE为主，但附加的POW太低，所以给人感觉不太好用。

居合构 即拔刀术，出刀很快，看准了就很容易把敌人的子弹打返回去，且攻击时的第一击威力极大，建议采用出刀→R1取消→出刀→R1取消……这样的组合来攻击敌人就能发挥其最大功用。但居合有个很大的弱点，不能用"弹き"技巧弹子弹。

片手构 可以使用二段跳，移动速度快。突出MP，POW次之，但是因为很多隐藏要素需要使用二段跳才能得到，所以很多时候都要用到。

二刀流 绝对突出POW的力量派，加之有两把刀，所以弹敌人子弹的效果最好，打返敌人子弹的几率也大，混战中最好的兵器，但不能用△键拣东西。（因为没有第三只手啊^_^）

无构 比较特殊，游戏中一共就两把，主角的初期武器"虎河豚"以及最强刀"神佑存"，前者是完全平均主义后者应该不用多说了。

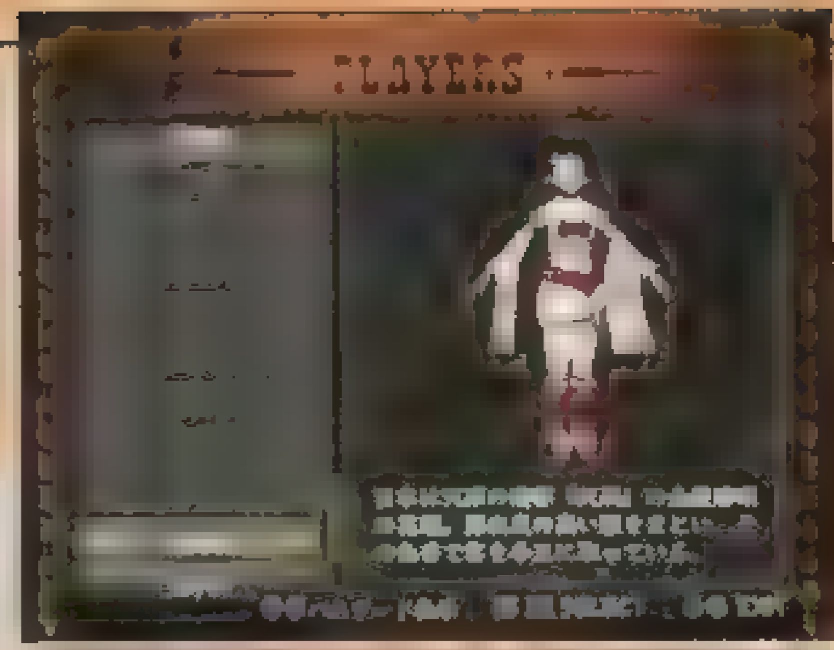
生存模式

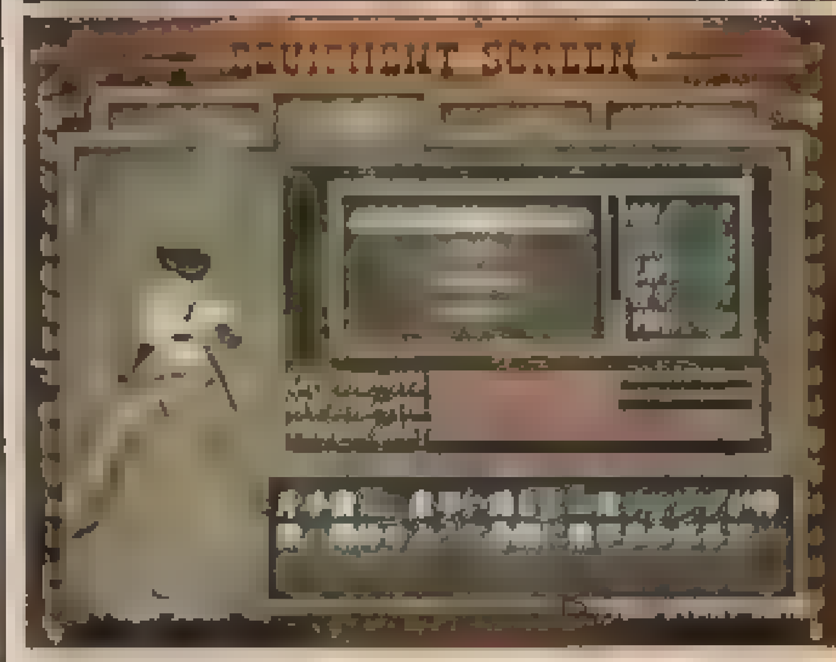


3DM.SMV
www.plumbook...

隐藏角色

人物	所在关卡	通缉令获得地点
リッパー	STAGE01 (HARD)	进入最后的广场面对的大屋，与其右边柱子用彩带连着的柱子顶上。
オウフ	STAGE02 (HARD)	面对舞台右边的楼梯下面，需要从后面绕过去。
イヴ	STAGE03 (HARD)	火车站（就是屋后面有火车的房子）左边的拐角处。
ヴァイル	STAGE04 (HARD)	到墓地时直走，从另一边的坡下去，过桥一直走到底。
リトルベイビィ	STAGE05 (HARD)	一开始向后走到办公室椅子后的门处，再从有大桌子的餐厅那里绕上去。
クールティ	STAGE06 (HARD)	开始面对的拱门右边草丛后面，门柱和墙连接的凹口处。
ゴールドバーグ（战斗）	EXTRA06 (HARD)	大门前雕像的上面，需要使用二段跳。
ジェネラル	STAGE07 (HARD)	马厩内。
フェイスレス	STAGE08 (HARD)	头顶正上方的吊灯上，需要从二楼与吊灯相连的铁链上走过去，最好能有二段跳。
ネイサン	STAGE09 (HARD)	一开始右前方的屋子伸出的传送带上，需要从屋顶上下去，需有二段跳。
ジョーイ	STAGE09 (HARD)	进行BOSS战的地方从楼梯上到有吊臂的下面一层，楼梯左边尽头的坑道里木桥的旁边。
キーラ	EXTRA09 (HARD)	一开始矿道入口的正上方，要从身后的屋子与矿道连接的绳索上走过去，需有二段跳。
ノーテイ	STAGE10 (HARD)	墓地入口斜坡旁边的厕所里。
アンネ	STAGE10 (HARD)	墓地一侧小窝棚旁边的枯树上，需要把石碑拿起放到树下做垫脚才可以，要有二段跳。
ドナルド	STAGE11 (HARD)	面对火车站往后走，左拐后右边蒸汽机旁的房子二楼阳台上，要有二段跳。
ジャン	STAGE12 (HARD)	断桥右边，要从旁边桥斜着的支柱走到最顶端再用二段跳取得。
フェイスレス量产	STAGE13 (HARD)	一开始面对舞台的左侧，要用二段跳。
ハーヴィ	EXTRA13 (HARD)	矿道中分支道路右转后要通过的大木桥的下面，需要从支柱下面用二段跳上去。
クローディア	EXTRA13 (HARD)	在起重机的右下方可以看到，拿个箱子过去垫脚，再使用二段跳便可取得。
ランキー	STAGE14 (HARD)	一开始马上转身就看见了。
乱堂	STAGE15 (HARD)	进城前沿右侧城墙走到尽头。
スウィーチィ	STAGE16 (NORMAL)	有长桌的餐厅壁炉左侧倒放着的画的背后。
ラルフ	STAGE16 (HARD)	一开始左侧的水管上，从水管上走过去即可，要有二段跳。
ゴールドバーグ（正装）	STAGE16 (HARD)	在餐厅正对壁炉时右边的门出去就可以看到，最好能有二段跳。
アチーン	EXTRA16 (NORMAL)	版面中间突起的小山丘顶上，要有二段跳。
カウガール	SURVIVAL模式	战胜STAGE6的BOSS女牛仔，然后选“あきらめろ”退出即可得到。



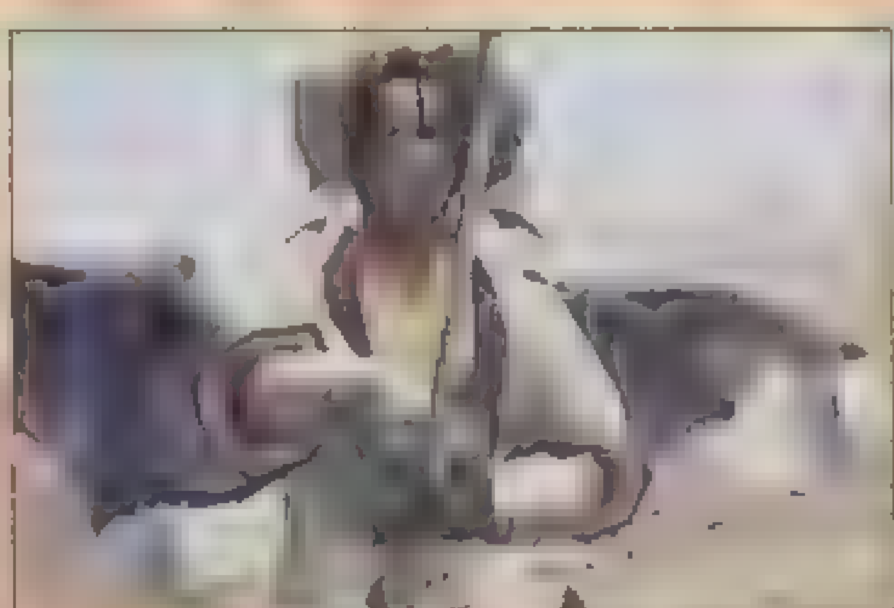


注意 生存模式中战死时如不慎选择了“リトライ”重来的话，那么刚才打的记录就自动清除，玩家必须再次打败女牛仔后退出才可以获得隐藏角色カウガール。切记！另外，与《侍》联动可以获得其中的1个人物，与《侍道2》联动则可以再获得该作中的13个人物，加上主角，全人物共有41个。获得隐藏人物后在准备画面中用L2、R2键切换即可，这些人物有自己的独有配音，（其实就几句……）也会在剧情画面中出现，但剧情中的配音只会是主角豪次郎的声音，武器也只是用豪次郎的武器。特定人物配上特定的剧情会有很搞笑的场面，比如说12话换成シャン出战来个自相残杀，其他恶搞方式大家可以自己发掘一下。

P.S.不同人物其身高有很大差别，如果用了身材很高的角色再拿把上段刀出去，你就会发现要想攻击扔炸弹的矮子真的是让人很痛苦的事。

装饰品

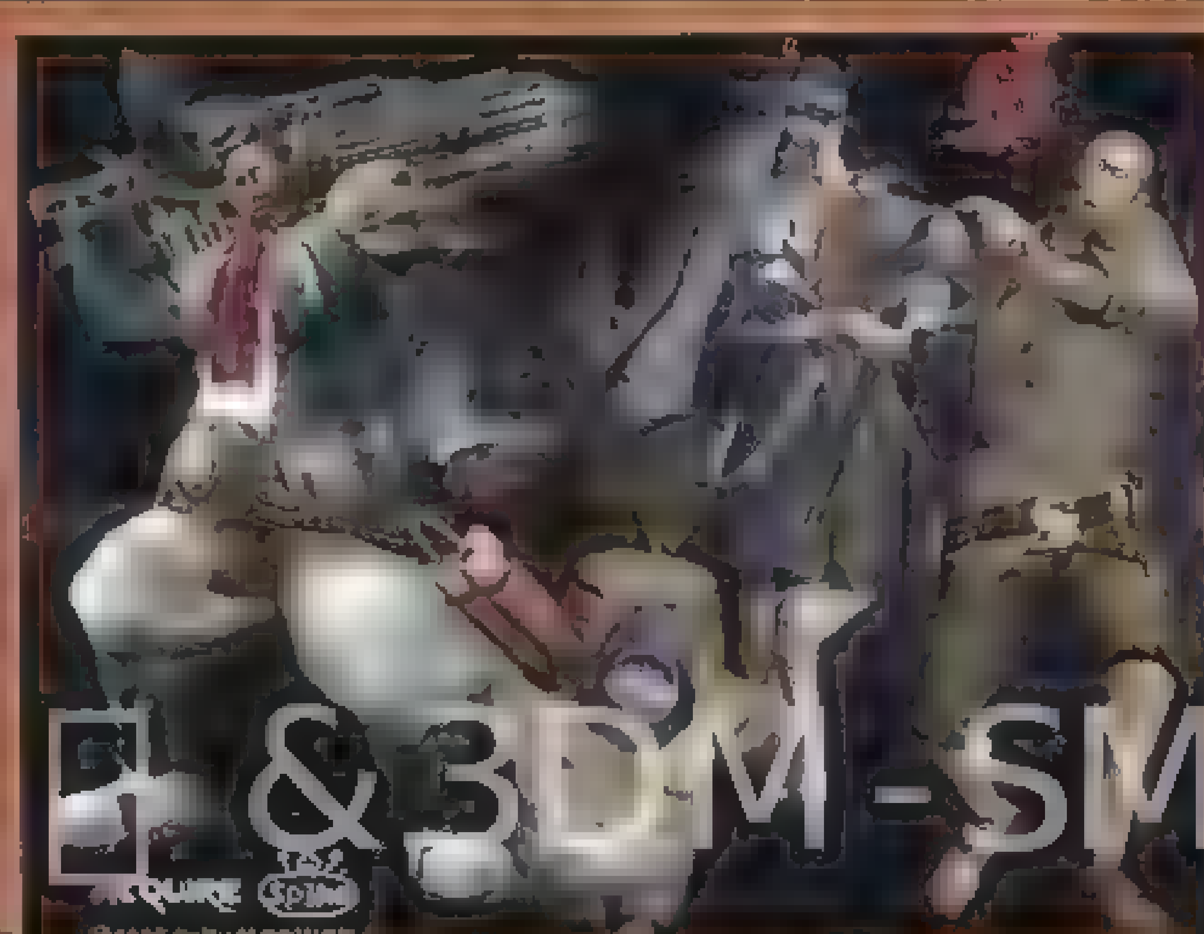
游戏中可以获得种类繁多的装饰品，共分为头、手、身、脚等几部位的装饰品，相同部位的饰品不能同时装备，并且每种饰品都有其用百分比表示的WT（重量），装备的总重量超过100%就无法再加装其他的饰品。这些饰品有的是直接提升能力，有的是恶搞的，有的则必须与其他的一起装备才有效果。游戏中共有70种饰品，获得途径有二：一是打破每关的NORMAL、HARD两个难度的记录分，一共21关（含隐藏关）合计42种；剩下的28种随级别提升得到，90级就可以得到最后一种随级别提升得到的饰品了。因为取得方法比较简单直接，也就不一一列出了。饰品中有一些名字的开头相同的是套装，获得全套后同时装备就可以获得额外的能力加成，这些套装如右表：





套装名称	饰品组合	效果
牛仔装	牛飼いの帽子＋牛飼いの绳＋牛飼いのブーツ右＋牛飼いのブーツ左	LIFE+8，MP+15
春风さん装	激烈!!春风さん＋春风さんの右前足＋春风さんの左前足	MP+15
无法者装	无法者の帽子＋覆面スカーフ＋无法者のブーツ右＋无法者のブーツ左	POW+15
拳王装	拳斗ベルト＋鲜血のグローブ右＋鲜血のグローブ左	LIFE+15，POW+8
保安官装	正义の帽子＋保安官のバッジ＋正义のブーツ右＋正义のブーツ左	LIFE+15，POW+8
小猫装	にゃんこのしっぽ＋にゃんこの耳＋にゃんこの右手＋にゃんこの左手	
流浪汉装	流离ストリングス＋流离のブーツ右＋流离のブーツ左	LIFE+8，MP+15
恶魔装	恶魔の角＋恶魔の羽＋恶魔のしっぽ	LIFE+15
火车装	情热の烟突＋钢铁の腰当＋蒸气エンジン	LIFE+8
军神装	军神の兜＋军神の铠＋军神の胫当右＋军神の胫当左＋军神の肩当右＋军神の肩当左	MP+8，POW+15
骑士装	骑士の铠＋骑士の胫当右＋骑士の胫当左＋骑士の笼手右＋骑士の笼手左	POW+8

敌人类型



达人模式

玩家生命槽下方的红色槽称为达人槽（也就是MP值），游戏中攻击敌人或受到敌人攻击都会缓慢增加，而敌人身上掉落的酒可以大幅增加达人槽，满了以后按L1就可以发动达人模式。发动后角色移动速度大幅增加，而达人槽会渐渐减少。在击中第一个敌人后就可以进入连斩状态，此时角色自动进行索敌并移动到下一个敌人面前进行攻击，玩家只要在角色攻击中敌人之前按下□键就可以持续将连斩状态维持下去，直到MP值耗尽。连斩时有四种情况出现：①PERFECT斩击，玩家按键的同时角色的武器攻击到敌人，画面成血红色并且敌人身上出现夸张的刀光，这种斩击不但不减少MP值反而能恢复小部分，理论上说如果次次都PERFECT的话可以无限连；②玩家按键稍稍提前，此时会消耗很少的MP值，画面表现只是出现红色，但敌人身上没有刀光；③玩家按键时机太过于提前，此时连斩可以继续下去，但是消耗的MP值比较多，画面表现与普通斩击差不多；④失误，按键时机落后于角色击中敌人的时机，此时连斩状态中断，达人模式持续，在MP槽用光前玩家要自己控制角色找到另外的敌人攻击才能继续刚才的连斩数进入连斩状态。注意，进入达人模式后角色的移动速度大大增加，但是游戏中的任何物品均会消失直到恢复正常状态。这个模式是游戏中最出彩的地方。要想掌握好这个模式，以下几点是各位玩家必须要了解的：



1.发动达人模式连杀到一定数量后连杀的速度会提升，到70连斩以后速度就不会增加了。

2.发动达人模式后，不同架势的刀有不同的连杀刀招，基本上就是该架势的刀普通斩击时的分拆，而刀招因为招式的原因有快有慢，所以掌握好刀招的节奏是最重要的。

3.另外，还有一种从空中落下的斩击不属于刀招之内，比如说刀招本来的节奏是快－慢－快，如果中间突然插入一个空中斩并不影响刀招节奏的排列，接下来原来是快就还是快，是慢就仍然是慢，不会变。

以片手构的刀来说，达人模式的刀招有6下，快－快－快－稍慢－慢－慢，其中第一下慢的按键时间在角色几乎完全转身刀准备刺出那一瞬，第二下慢的按键时机在角色翻身刀举到头顶那一瞬，稍慢那一下则要在刀到角色身后的时机按键比较合适。而居合构个人感觉最好用，因为刀招只有三下，快－慢－慢的节奏也很好抓。而主角的虎河豚则节奏都很平均，没有太大的快慢变化。熟记刀招的节奏还有一个好处，在某些版面中经常因为视点的问题视线被挡，这时如果玩家熟悉手中刀招的节奏就可以很轻易地作出正确的反应。上面说了那么多，实际上其中细微之处还是要玩家自己体会，文字无法完全描述。总之，那种成功连杀众多对手后的爽快感，以及连杀中那种紧张感，连续挑战的那种挫败感，想要体会这些感觉的话，你就一定要挑战ORE-RULE的“终始达人”规则！



剧情流程

STAGE 01 WEST MEETS A SAMURAI

剧情 桐生豪次郎，一个怀着自己的目的远渡重洋的日本武士，刚到一个西部小镇就因为其在西方人眼中奇怪的打扮而遭到了一伙地痞流氓的挑衅，士可杀不可辱，虽然对方用的是现代化的枪作为武器，但是对自己的武士刀和技艺都有绝对自信的豪次郎也摆好架势严阵以待。



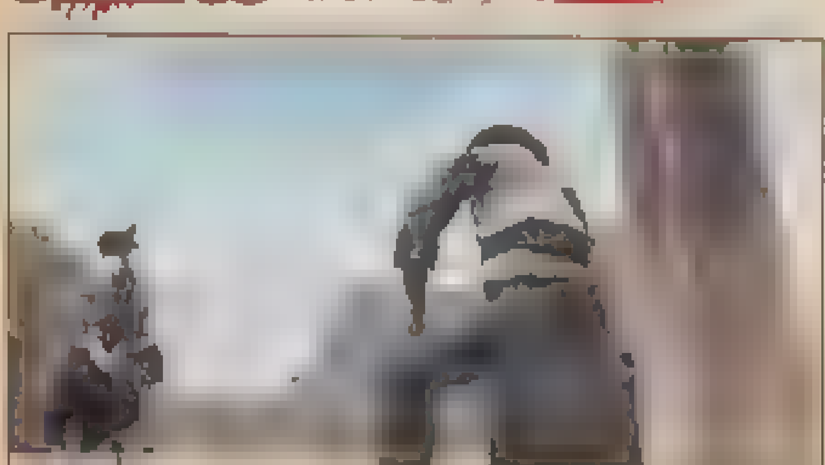
提示 此关相当于教学关卡，会对玩家的操作进行提示，杀够一定敌人即可。

STAGE 02

剧情 在镇上的小酒吧里，豪次郎遇到了一个叫拉尔夫的牛仔，交谈中豪次郎向他打听自己的兄长桐生乱堂的消息。正说话间，刚才逃走的流氓找来了自己的老大，一个叫约翰的身背巨大机枪的男子。

提示 全灭敌人过关即可，最后一个敌人出现在吧台旁边。

STAGE 03 血风の町



剧情 杀出酒吧，约翰已经在外面等着了，看起来他似乎还是有点轻视小豪哥。不过这是一个凭实力说话的世界，输了的他找了个借口就离开了。

提示 本关第一次出现BOSS战。杀够杂兵后进入BOSS战，此时LIFE补满，MP槽维持进入之前的状态。如果BOSS战中GAME OVER接关则MP槽清零。对约翰一战关键是不要贪，他会防御我方攻击，会用枪砸以及扫射，而当其扫射时是其破绽最大的时候，快速闪避到其身后攻击即可。要不受伤有两个方法，一是利用高低差，BOSS的初始位置较高，这时他攻击不到玩家，冲上去砍两刀再下来，如果攻击力够高的话来回几次就搞定了；还有就是开始蓄满MP槽，一上来就发动达人模式，此时全身无敌，上去生砍就可以了。此法在以后大部分的BOSS战中均适用。

STAGE 04

剧情 接受拉尔夫的建议，豪次郎来到附近一个人称鬼镇的小镇上，这里放眼看过去到处都是死气沉沉，一片废墟。拉尔夫说镇上的人都被一个叫哥德伯格的人抓到他自己的炭矿开矿去了，因此才成了现在这幅样子。正说话间，一个年轻女子被几个流氓围住了，见此情景，豪次朗当然要英雄救美了。救下了女子后拉尔夫说也许哥德伯格那里有乱堂的消息。

提示 杀掉一定数量的杂兵后过关

STAGE 05 招待状

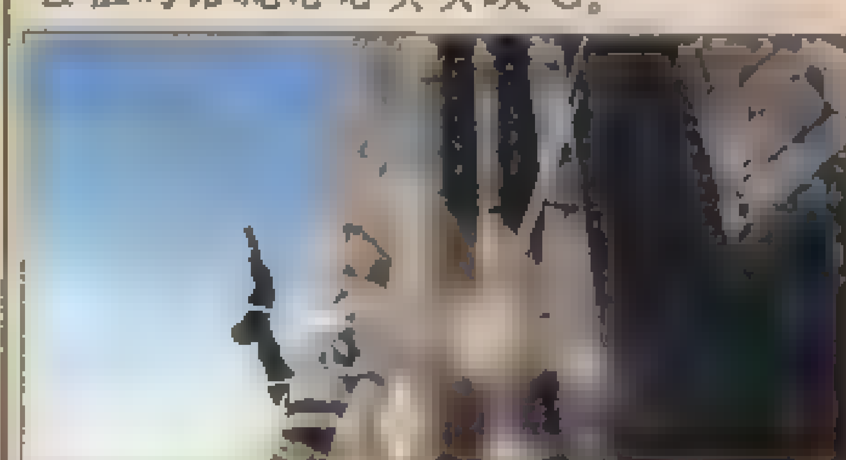
剧情 来到哥德伯格的豪宅里，从他那儿并没有打听到什么有用的情报，哥德伯格的手下约翰想要豪次郎留下来帮哥德伯格。而看出了豪次郎坚定意志的哥德伯格也不打算放过他。而后与约翰的再次交手当然是主角胜啦，而约翰这次的借口是自己有点感冒了…

提示 这次对约翰的BOSS战会有其他的杂兵干扰，建议用蓄满后发动达人模式的方法，就是要注意不要砍到其他的杂兵就可以了。

STAGE 06 疾风

剧情 出了屋子门，外面还有大批敌人埋伏着，在拉尔夫的帮助下，豪次郎顺利突围。

提示 很轻松的一关，只要快速冲到城堡门口干掉三个扔回旋镖的和一个用拔枪术的门卫就可以破关，要是一路冲过去，30秒都花不了。当然想赚经验值的话就老老实实砍吧。



EXTRA 06

出现条件

提示

STAGE 07



剧情 回到小镇上，治安官多纳德也来找麻烦了，虽然拉尔夫也帮忙解释，但是很显然他受了哥德伯格一伙的挑唆，对这些解释根本听不进去。一番较量后，他似乎有点醒悟自己受骗了。

提示 与多纳德一战有点麻烦，他有四种攻击方式，其中蓄力攻击威力很大且只能躲。比较麻烦的是除了快速连射时，只要一靠近他他就会中断现有动作来个翻滚，而他翻滚时全身无敌且有攻击力会把玩家撞飞，而玩家发动达人模式他也会滚。与他保持适当距离，等他连射时到他后面砍是比较有效的方法，而且这样的话也不要贪多，最好砍3下就闪，免得他又滚。

STAGE 08 再会

剧情 这次在镇上的酒吧里，豪次郎终于见到了久违的乱堂，原来乱堂认为西洋的武器将渐渐取代冷兵器的时代，而日本如果坚持守旧将被列强所食。基于这样的观点，他才来到了西方，而豪次郎则坚守作为一个武士的本分，两个拥有不同观念的人互相都无法说服对方，话不投机眼看就要刀兵相向。这时哥德伯格的另一个手下无脸人杀到，乱堂借机脱身。毕竟，不到万不得已他也不想与豪次郎交手。

提示 无脸人可以说是全游戏最渣的BOSS了，只有两种攻击方式，霰弹和机枪扫射，后者的破绽最大，而两者都很好躲，只要注意其移动很快，经常要用R2锁定他的行踪就可以轻松获胜。

STAGE 09 突入



剧情 从现在的迹象来看哥德伯格似乎和乱堂有一定关系，而这时在鬼镇上救的女子的弟弟却嚷着要学SAMURAI那样去炭矿救出那些矿工。豪次郎自然不能不管。在矿山深处遇上了监工奇拉和内森。而拉尔夫似乎为了收集到了什么证据而感到高兴。

提示 本关要破关也比较简单，只要直接进入到特定地点进行BOSS战就可以了，最短的路线是在左右岔道的地方走左边顺路一直走到尽头就可以了。在有大量敌人的房间需要越过中间的木架从另外的门出去直走到底。BOSS是一用霰弹枪一用爪攻击的两个矮子，用爪的会防御，而用枪的可以直接击飞玩家，且开枪动作快很难闪避。这里比较好的办法是装备双刀。发动达人模式利用较高的移动速度追着用枪的BOSS砍，回头再对付用爪的。如果MP槽不够的话，就先对付用爪的，因为双刀攻击敌人的时候有很大几率可以把其他的子弹打返回去，所以只要注意受身就可以了。他们有时候会头朝下一蹦一蹦地移动，此时是最佳的攻击机会。

EXTRA 09

出现条件

提示

STAGE 10

剧情 卑鄙的哥德伯格为了毁灭自己的犯罪证据，派出无脸人准备将鬼镇用炸药一并炸毁，丧心病狂的他居然要连无辜的小孩也一块炸死，正好赶回来的豪次郎再一次拯救了小镇，解救了人质，而无脸人也迎来了他的死期。



提示 用刀破坏所有的炸弹就进入BOSS战，炸弹在地图上用灰色方块表示，7个炸弹分别在：一开始左边有机枪手的楼上；右边通往墓地路口左边的楼上；通往墓地斜坡右边屋子的角落里；有机枪手的废屋的浴缸中；墓地里房子的台阶旁；一开始直走到对面通往墓地的另一个路口右边有个扔炸药的矮子的旁边；继续走过桥上坡左边的墙下。BOSS无脸人与上次交手时没有任何变化，只是旁边多了干扰的杂兵。用同样的方法盯着他砍很容易就过了。

EXTRA 10 救世主

出现条件

提示

STAGE 11 绞首架

剧情 回到小镇上发现治安官多纳德反被哥德伯格手下抓住并要吊死他，豪次郎自然出手把他救下来。

提示 消灭掉一定数量的杂兵即可，不用担心多纳德，这关里他是不会受伤的。



STAGE 12 荒野の决斗

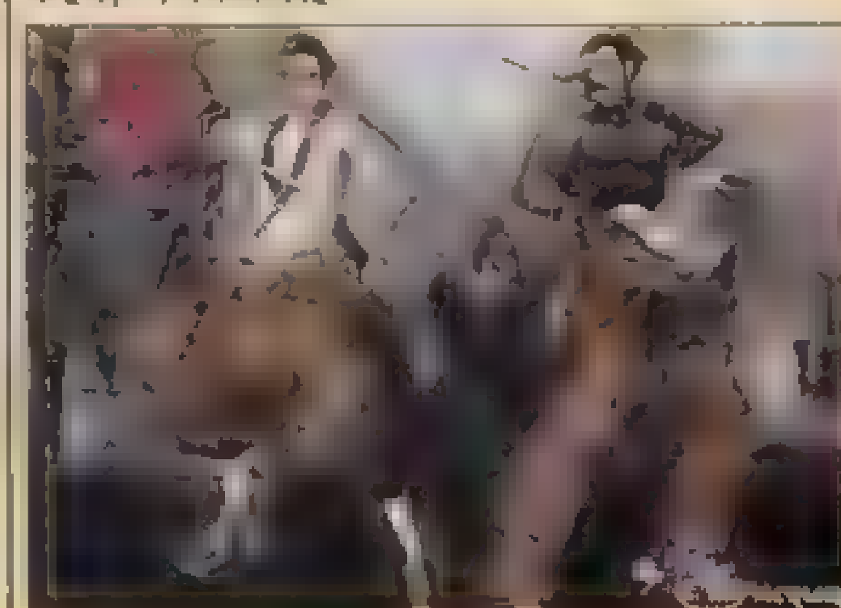
剧情 约翰给豪次郎送了一封挑战书，指名要豪次郎到荒野进行一对一的决斗，并特别指出要一个人来。虽然明知对方绝不是君子，但艺高人胆大的豪次郎还是如约一人前往。果然，在那里等待他的除了约翰外还有他的大队手下，但即使是这样，正义是不可战胜的，而这次约翰没能找到借口逃脱，结束了他罪恶的一生。

提示 BOSS战还是老办法，趁BOSS扫射的时候闪到背后砍，对自己攻击力有足够信心的玩家大可直接与他对砍，只要在开始阶段把升级点数都加到POW上，对付他简直就是小菜一碟！

STAGE 13

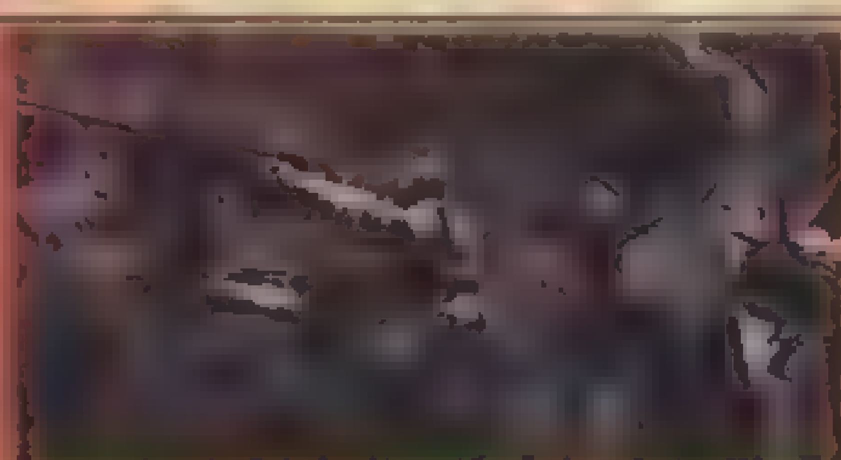
剧情 再次在酒吧中遇到乱堂，但是双方的信念不同，所以始终还是无法达成共识。而大批出现的量产无脸人对豪次郎展开了攻击。

提示 全灭这些量产机（笑）就OK了，没有什么难度



小秘技 在游戏中按START后，按住R1+L1不放输入↓↑→←↓↑，效果是……即死。

EXTRA 13



出现条件

剧情

提示

STAGE 16

剧情 终于到了一切该了结的时候。再多的敌人，再强的对手都无法阻止豪次郎的脚步。野心家的梦想被正义之刀所粉碎，杀死哥德伯格取回了乱堂的配刀后，随着豪宅的坍塌，豪次郎也消失了。

提示 屋子中的敌人众多，想快点过关的话直接上到哥德伯格办公室就可以进行BOSS战了。哥德伯格远距离用枪攻击，近身则用剑攻击，周围还有杂兵骚扰，还是老样子，BOSS扫射的时候破绽最大。建议用砍两刀再闪再砍的方法攻击，看见他转身就表示他要进行近身斩击，此时他处于无敌状态，不过其转身的时间也够玩家躲闪了。而且



可以看准机会闪到BOSS身后，让周围的杂兵误伤BOSS来快速削减其体力。

结局 一个月后，往日的鬼镇在众人的努力下终于恢复了以前的生机，欢声笑语又回到了小镇上。可以看得出来，豪次郎虽然不再出现，但是他的影响还在大家的心里面，憨厚的多纳德同学甚至办好了去日本的手续。一切都是那么的美好，而这位西部武士，也一定正在某个地方扶助弱小吧

STAGE 14

剧情 下决心要锄暴安良的豪次郎在前往哥德伯格家的路上遇到了大批他的手下，看来哥德伯格也坐不住了。而拉尔夫也表明的自己的身分，原来他是奉总统的命令来调查哥德伯格的恶迹的，他劝豪次郎等政府来收拾哥德伯格，但是邪恶多在这个世上存活一天，对于被压迫的人们来说就是多了一分苦难。豪次郎还是坚决的向前迈开了脚步。

提示 没什么特别的，全灭敌人即可。



STAGE 15 花は桜木、人は武士

剧情 在哥德伯格家外等候豪次郎的是自己的兄长乱堂，最后乱堂倒下了，但是谁又能说他的信念有错呢，错的只是他为实现自己信念而走的路罢了。



提示 乱堂的攻击方式很多，而且最麻烦的是他可以架刀并反击，此时他的任何攻击都是具有击飞特性的，所以一般不要连砍两刀以上。他惟一不会架招的时候就是双枪在身前连射的时候，抓住他这个破绽耐心周旋，胜利终将属于豪次郎。

EXTRA 10 THE SAMURAI NEVER DIES

出现条件

剧情



提示

www.…nbook.cn

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送 TT+ 你希望投来的稿件内容简介到 33557770

钢铁之狼 混沌

日版

全部外星人的出现地点

通关一次后，在正常关卡中就会出现“抓捕外星人”的附加任务（在任务名称旁边出现外星人图标）。这样玩家便会在游戏中遇到UFO，将其击落后外星人即会出现，把外星人的HP削减为0便能捕获。将全部关卡的外星人抓捕并取得“最速捕获时间 S”评价后，能获得一把激光冲锋枪。

Mission	位置
白宫（ホワイトハウス）	初始位置左方
日金山（サンフランシスコ）	地图最上方的街道转角处（“天下为公”的招牌那里）
阿尔卡特拉斯岛（アルカトラズ岛）	地图左下角的山丘上方
贝弗利山（ビバリーヒルズ）	地图中央豪宅正门上方
凤凰城（フェニックス）	初始位置正前方不远处
克罗拉多大峡谷（グランドキャニオン）	通过第一道桥后的山崖转角上方
休斯敦（ヒューストン）	[illegible]上角的码头
迈阿密海滩（マイアミビーチ）	初始位置右前方海岸旁第一艘舰船上方
芝加哥（シカゴ）	地图右侧停车场正上方
纽约（ニューヨーク）	地图左下方黄色区域附近
白宫·改（ファイトハウス）	白宫正上方
自由岛（リバティ岛）	初始位置正后方不远
拉斯维加斯（ラスベガス）	赌城正门前塔状水池的最上方
宇宙空间站（宇宙ステーション）	初始位置正前方

其实这个游戏的正确译名应该是《末日战狼》啊！

超级机器人大战 GC

日版

0080 的爱之再动

当バーニィ和クリス加入后，当他们一起上场时，只要两人乘坐的机体一接近，就会多出一个“说得”选项。很明显，这是一个BUG。选择了“说得”之后，不会发生任何事情，不过该机体可以再行动一次。利用这个方法，就可以实现变相的再动了！不管是バーニィ说得クリス，还是クリス说得バーニィ都可以，和两人开何种机体完全无关。虽然不算什么太有用的秘技，不过偶尔用用还是可以的。

另类赚钱法

虽然本作加入了捕获系统，但由于捕获太耗时间，再加上我方地图兵器太菜，使得本作赚钱比较艰难，完全要靠时间去换。这里介绍一种比较另类的赚钱方法。

当玩家打到第49话“ドリーマーズ·アゲイン（前编）”时，最后要面对的敌人是《重战机エルガイム》里的BOSS アマンダラ·カマンダラ。这个家伙开的机体的武器比较特别，除了最后一项射程为1~3格的武器之外，其他武器（包括地图兵器）的海适应都是“－”。也就是说，只要我方躲在3格之外的海里打他，就万事大吉了。

而按照剧情，要想把他彻底消灭，就得先干掉ラキシス的心脏，不然打死他多少次他都会复活的。不过每把他打死一次，就能获得20000元，加上祝福或幸运就是40000元了！说到这里，大家应该都明白该怎么做了。这关地形相当体贴，到处都是海。为了防止他移动后攻击我方角色，可以让一群人躲到海里让他用地图兵器轰。再备上补给机的话，理论上来说是可以打死他无限次的。

《机战GC》流行语：“耶——耶！”

太鼓的达人 四代目

日版 投稿人：苍星石

究极秘技

在新增玩家时输入ますたあ，点数就会直接冲到99999，并获得除了最后一个音色之外的所有曲目和音色。注意！ますたあ中的あ是小的，不是大的！输错的话是没有作用的！

太鼓的达人 五代目

日版 投稿人：翠星石

究极秘技·改

同样在新增玩家时输入ますたぁ（ぁ是小的，不是大的），进入游戏时会发现谱面不见了，只剩下底下的日文字在跑。能在这种情况下打过鬼难度的一定是神。

胜利十一人 欧洲足球战略版

日版

请愿的妙用

请愿点数的上限为199点，达到该限界值后就不会再增长，请大家把握时机使用。各请愿项目的具体作用如下：

注：斗争心、状态、疲劳度的 MAX 值均为 99 点。

请愿项目	请愿效果
负伤回复	使重伤选手的养伤期缩短3～5；如果是轻伤选手的话，能够使其状态回升10点。
モチベーションアップ	使全队的斗争心提升20点。
コンディションアップ	使全队的状态提升8或9点。
疲劳回复	使全队的疲劳度下降20点；
パラメータ强化	使全队的身体系数据和技术系数据上升，上升点数随机，持续效果为1场比赛。

这个游戏在战术方面比它的前辈“《创造球会》系列”还要强，但是秘书小姐的素质实在是远远不如啊！

真·三国无双

PSP 日版

优秀副将挑选法

副将系统是本作的卖点，乐趣十足。每打过一战，就可以收到一些副将，而要想将可以使用的那42名角色收为己用，必须要在通关时才有可能拿到。评价越高，拿到的几率也越高。而本作还有大量来自《水浒传》和《战国无双》的副将，这些角色同样是在通关时随机拿到的。

由于副将的入手条件是随机的，所以玩家并不能选择自己想要的副将。如果辛辛苦苦通一次关之后才发现得到的副将不是自己想要的，那怎么办呢？其实只要在敌本阵前记录一下就可以解决了。如果你通关之后没有拿到自己想要的副将，就读档再通一遍，直到满意为止。不过用此法的前提在于你通关时的评价要高，不然读多少次档也拿不到什么好的副将。

本人拿到的第一个特殊副将就是林冲，想当年玩FC上光荣的《水浒传 天命之誓》时最爱用的角色就是他了。不知何时会出《水浒无双》呢？

龙珠 Z：武道会 3

共通 投稿人：浙江 金明珉

快速致富大法

由于在龙珠世界里各个人物的剧情里的胶囊、龙珠等物的位置是不变的，所以成年悟饭的剧情刚开始的时候，在西部城市的北面和东面的不远处各有8000和12000块钱，捡了以后立即存盘退出，反复几次就有很多钱了。

本作号称可以玩一个月，怀疑有多少玩家能坚持到最后。所以这条秘技还是有点用的。

重生传说

PS2 日版

料理隐藏能力 100% 发动大法

在《重生传说》中，料理的作用可谓是系列之最。而各种料理的隐藏能力更是多种多样，其中甚至有下次战斗时经验值4倍或者金钱2倍的超强料理。虽然这些隐藏能力的发动几率很低，不过我们却可以利用秘技令其100%有效。

首先，必须把你想烹饪的料理的熟练度练到三星以上，学会“シークレットファクター率アップ”的能力，然后才能进行该秘技。

先准备好两个存档，在一个存档中一直烹饪料理直到其发动隐藏能力，不要进行战斗，然后按“L1＋R1＋L2＋R2＋SELECT＋START”重启到标题画面后读取另外一个存档，在进入战斗后你就会发现那个隐藏能力已经在这一存档中生效了。这是因为，按照系统默认，一旦隐藏能力发动，那只要不关机的话在下次战斗中就必然有效，即使是不同存档的战斗也是如此。

料理专用的存档最好设在二周目进行第一次料理之前，因为在进行第一次料理时是必定会发动隐藏能力的，不过一定要记得继承料理和熟练度，不然的话就毫无任何意义了。

感谢卡伦提供。



重生传说 Namco RPG
PS2 テイルズ オブ リ

文 卡伦

在写研究的时候总感觉好像少了些什么，仔细想想才知道，原来我还是很想到斗技场里去搏杀一番……想了半天也没想明白为什么Namco要取消斗技场这个设定，因为怎么看加入它都对整个游戏有益无害，这《重生》也"重生"得太彻底了一些吧。算了，还是继续进隐藏迷宫搏杀吧，看到那50万×10的BOSS战经验值还真是令人身心愉快呀。

隐藏迷宫：サイグローグの馆



在游戏中期得到水之圣兽シャオルーン后，玩家便可以乘其来到地图最上方的冰原地带。而在那里，那座一直隐藏在风雪中的谜之馆也将出现在各位的面前（请参看上期地图）。不过，现在玩家就算进入谜之馆也会被其主人客气地请出来，因为目前的你还没有达到能挑战它的级别。只有在进入最终迷宫一次后，玩家才能正式开始对这个隐藏迷宫的挑战。

サイグローグの馆共分为60层，最开始玩家只能进行对前20层的挑战，然后会被主人请出来，之后再度进入的话便可以挑战至40层，不过接下来又会因所谓的"实力不够"而被赶出。而如果玩家想要进军最后那20层的话，就必须要在二周目游戏时选择MANIA难度进入迷之馆才能进行挑战了。

只有选择Normal以上的难度才会被允许进入サイグローグの馆，在里面没有任何存档的地点，而且每次被请出来时都要从头开始打起，因此决心一口气通过的朋友一定要做好鏖战数个小时的准备（每过10层时可以选择出去）。サイグローグの馆每层的迷宫都是随机生成（不过只有几种地图，如果打得久了的话也能摸到一定的规律），玩家需要在时间限制内满足电脑设定的条件才可以进入下一层(如果时间到了的话会强制回到上个10层)，具体条件如下表：

建议：在进行挑战之前买齐所有的食材、回复道具以及圣气瓶，再把食材配给中心的级别升至最高。另外还要记得将防止各种异常状态的护符各买四个。

次の阶への入口を见つける	找到通往下一层的入口
ペナルティ受けつつ次の阶への入口を见つける	在附带某种异常状态的情况下找到通往下一层的入口（注一）
×连胜する	2~10连胜
60秒以内に敌を倒す	60秒内结束战斗
××コンボ达成	在战斗中打出××连击
仲间を全员发见する	一开始时只能操纵ヴェイグ，在规定时间内将同伴全部找到即可（注二）
××でとどめをさして战斗终了	在战斗中必须用电脑指定的同伴完成最后一击（注三）

在サイグローグの馆内，每过10层玩家便需要进行一场BOSS战，其中10层、30层、50层的BOSS是クローネル以及其用土之Force制造出来的我方两位同伴（10层为マオ和ユージーン，30层为ヴェイグ和アニー，50层为ティトレイ和ヒルダ），根本就不足为惧，玩家只需按照之前与其战斗时的方式（专攻クローネル，无视泥人）便可以很快结束战斗。但20、40、60层的BOSS在NORMAL及以上的难度下那就可以称为恶梦了。

20层BOSS：暗之圣兽イーフォン＋水之圣兽シャオルーン

前者的HP为79000，后者为HP69000。由于シャオルーン会使用大范围魔法的缘故，强烈建议让所有人先主攻シャオルーン，等将其解决后再来对付イーフォン。在本战胜利后可以得到饰品デクスタリィオーブ，功能是在缩短使用道具后的硬直时间。

40层BOSS：圣兽王ゲオルギアス＋ジルバ



前者的HP为HP140000，后者的HP为100000。在战斗一开始时，ジルバ便会使出一招全体攻击的大魔法，注意及时回复。建议先主攻ジルバ，之后再来对付圣兽王。需要注意的是，当圣兽王接近濒死时会进入狂暴状态，攻击力及使用大魔法的频率大幅度提升。在本战胜利后可以得到ディストーションオーブ，功能是在使用アワーグラス时（战斗中使用令敌人中止行动）效果5倍。

注一：异常状态是随机出现的，但在一层中出现的异常状态只有一种而已，在经过一场战斗知道异常状态为何后再给所有出战人员装备上防御该异常状态的护符即可。

注二：在比较高的楼层时遇到这个条件会非常头疼，因为强大的敌人也许根本不会给你逃跑的时间，因此建议在每次战斗前使用料理"海鲜フライ"（唐杨げ的二星级料理），其作用是战斗开始10秒钟内敌人的攻击无效。

注三：将敌人消灭得只剩一个，而且其HP也所剩无几时进入菜单画面，将可操纵角色换为电脑要求角色，然后在作战中将其他几名同伴的攻击频率设定为"逃避に徹せよ"，之后再用该角色将敌人干掉便可以了。

卡伦的小知识 讲座

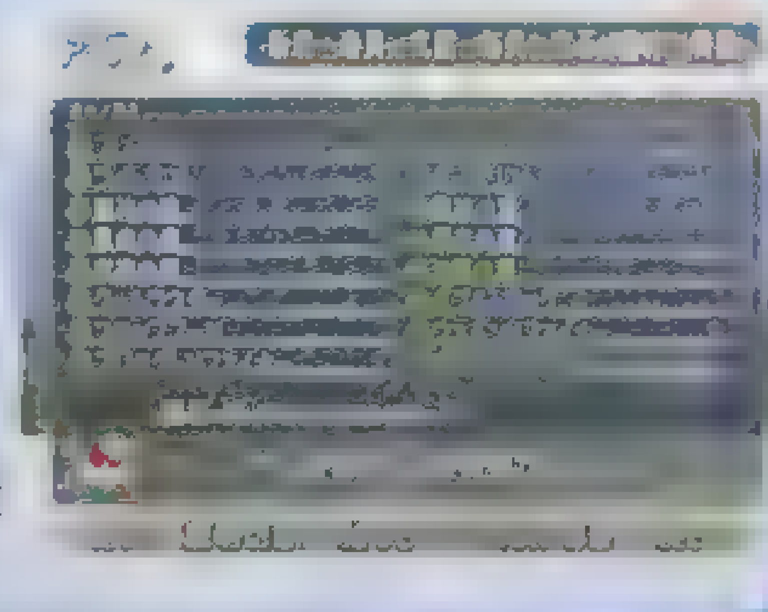
1 在咏唱导术或阵术的过程中，快速转动左摇杆的话便可以加快咏唱速度。另外在气绝时使用此招也有效。
2 许多特技和奥义发招后的硬直时间长得令人发指，但其实所有的收招硬直都是可以用防御前进(□+前)来强制取消的，善加利用的话能够创造出不少新连技。

©いのまたむつみ © 2004 NAMCO LTD.

60层BOSS：四星×2

相信大家一定还记得在兽王山前与四星进行的那场惊心动魄的大战吧，如果你对那次战斗觉得意犹未尽的话，那么サイグローグの馆60层的这场战斗一定能令阁下感到满意。サレ×2，HP为44849；トーマ×2，HP为66299；ミリッツァ×2，HP为22164；ワルトゥ×2，HP为35645。8个BOSS，外加4个我方成员，这场12位战士的大混战也称得上是"《传说》系列"的经典一战了。战斗要诀没什么好说的，相信能打到这里的朋友也算是《传说》达人了，放手一战就是了。在本战胜利后，玩家会得到シャイニングオーブ，功能是令武具的潜在能力觉醒率2倍发动。

特别提示



顺便提醒一句，在20、40、60层进行BOSS战前玩家一定要先检查一下装备，确定护符的数量没有达到60个，不然的话辛辛苦苦战胜BOSS后却因为护符已满而无法得到宝贵的护符，那种感觉可真会令人欲哭无泪……

另外，这三个护符属于オーブ系的道具，因此在二周目时必须购买"オーブ引き继续ぎ"这一项才能继承。

武具全潜在能力一览

	No	名称	效果	No	名称	效果
2	1	＊2 DAMAGE	2倍伤害	33	RG50	自己的RG维持在50
	2	RG－20	自己的RG－20	34	HP＋3%	防御时HP回复3%
	3	HOLD＋0.5	敌人的后仰时间＋0 5秒	35	PHY HIT 50%	受到物理攻击时减少50%的伤害
	4	HEALUP	随着伤害值的大小而回复一定的HP	36	MIN HIT 50%	受到术攻击时减少50%的伤害
3	5	ROBBER ITEM	盗取敌人身上的道具	37	VANISH EFFECT	低确率消除异常状态
	6	RG－30	敌人的RG－30	38	FG HEAL	防御时FG之一回复
	7	MINUS ATTACK	降低敌人的攻击力	39	DEF UP	防御时防御力上升
	8	POISON	追加热毒效果	40	ATK UP	防御时攻击力上升
4	9	＊3 DAMAGE	3倍伤害	41	VANISH DRAIN	中等确率消除能力降低
	10	FG HEAL	FG之一少量回复	42	REGIST UP	防御时术的防御力上升
	11	PANIC	追加恐慌效果	43	PASSIVE	落下时自动受身
	12	MINUS MIND	敌人术的攻击力降低	44	MIND UP	防御时术的攻击力提升
5	13	MINUS DEF	降低敌人的防御力	45	MAXHP＋1	胜利时最大HP＋1
	14	PIYO	气绝させる	46	HPHEAL UP	防御时HP的回复力提升
	15	WEAK	追加衰弱效果	47	VANISH EFFECT	中等确率消除异常状态
	16	PARALYZE	麻痹效果	48	FGHEAL UP	防御时FG的回复力提升
6	17	＊4 DAMAGE	4倍伤害	49	HP＋6%	防御时回复6%的HP
	18	MINUS REGIST	敌人的术防御力降低	50	FG HEAL	FG全部少量回复
	19	FREEZE	追加冻结效果	51	PHY HIT 1%	受到的物理攻击的伤害为1%
	20	ATKCHAIN＋1	通常攻击连击数＋1	52	MIN HIT1%	受到的术的伤害为1%
7	21	FG CURE	FG之一大回复	53	VANISH DRAIN	高确率消除能力降低效果
	22	SLOW	追加钝足效果	54	STUN GUARD	防止气绝状态
	23	HITS＋2	攻击时HIT＋2	55	AUTO DEFFEND	受到物理攻击时自动防御
	24	SMASH	对于弱小的敌人一击必杀	56	ITEMHEAL＊2	使用道具回复HP时效果加倍
8	25	SHOCK WAVE	追加冲击波攻击	57	REVIVE	被打倒时以HP1的状态自动复活
	26	HOLD＋1.5	敌人的后仰时间＋1.5秒	58	HP＋20%	濒死时回复20%的HP
	27	DACOITY ITEM	高确率盗取敌人身上的道具	59	FLASH	防御时3秒内敌人的攻击无效
イレギュラー	28	CURE HP	根据给予敌人的伤害值吸收8倍的HP	60	SORN DAMAGE	防御时受到的伤害反馈给敌人
	29	ATKCHAIN＋3	通常攻击连击数＋3	61	HP＋30%	防御时回复30%的HP
	30	FG CHARGE	FG全回复	62	VANISH EFFECT	高确率消除异常状态
	31	＊32 DAMAGE	32倍伤害	63	PENETRATE	受到物理攻击时不会后仰
	32	RG 1	自己与敌人的RG皆为1	64	PENETRATE	受到术攻击时不会后仰

全称号一览

全员称号

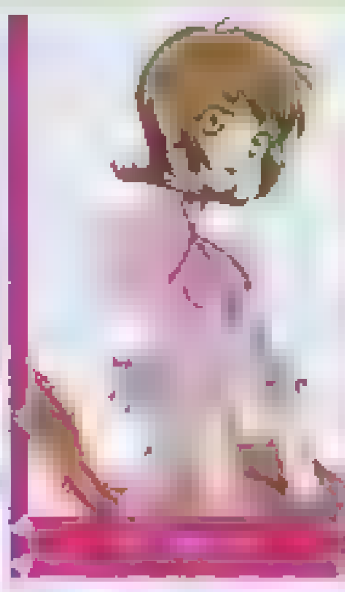
自由称号	与ミナール役场的女性对话
ナイスウェイター（ナイスウェイトレス）	完成ミナ　ル酒场里的送餐游戏
G・トレジャーハンター	完成アイフリ　ド的财宝的事件
トラベラー	与サニィタウン的ねこ好きの爷对话
トレジャーハンター	幻の岛的事件完成后获得
七星阵发见	七星（圣兽的七块石碑）全部找到后与ねこ好きの爷对话
冒险家	找到30个以上的发现物后与ねこ好きの爷对话
伟大なる冒险家	找到40个以上的发现物后与ねこ好きの爷对话
惊愕の冒险家	找到50个以上的发现物后与ねこ好きの爷对话
世界仰天不思议发见	找到所有的发现物后与ねこ好きの爷对话
オークションの达人	完成拍卖事件
本のソムリエ	完成图书借出事件
バトルマスター	全部敌人的攻略度达到100
バニーハンター	在うさにんの村找到隐藏的兔人
ドリーム・クリア	梦之フォルス事件第二次迷你游戏通过
ミスター・パーフェクト（ミス・パーフェクト）	完成梦之フォルス事件

注：在ミナ　ル役场最右边的服务员处可以更改自由称号的名字，而在中间的服务员那里则可以知道现在所得到的称号的附加能力值。



称号	获得方法
剑士	初期拥有
笑颜を失った青年	初期拥有
ラフティングマン	通过迷你游戏"ググラの河下り"
S・ラフティングマン	完成"ググラの河下り"的所有路线并都取得100000分以上
考え込む青年	完成拍卖事件后在バルカ博物馆调查贵重品时获得
恋のキュ　ピッド	完成爱神丘比特事件
名探侦	完成幽灵事件



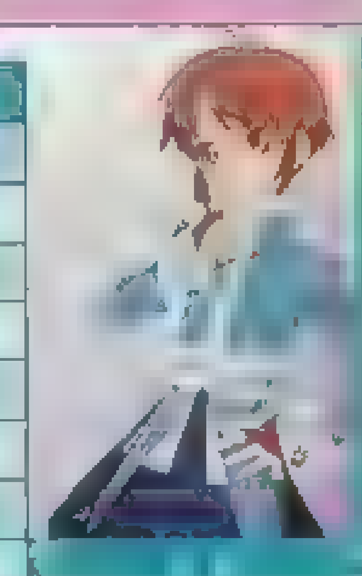


称号	获得方法
法阵师	初期拥有
仇讨ちの少女	初期拥有
ガジュマ嫌い	初期拥有
女医志望	迷いの森的SKIT中获得
恐がり	在迷いの森的出口处获得
评论家	完成拍卖事件后在バルカ博物馆调查贵重品时获得
名探侦	完成幽灵事件

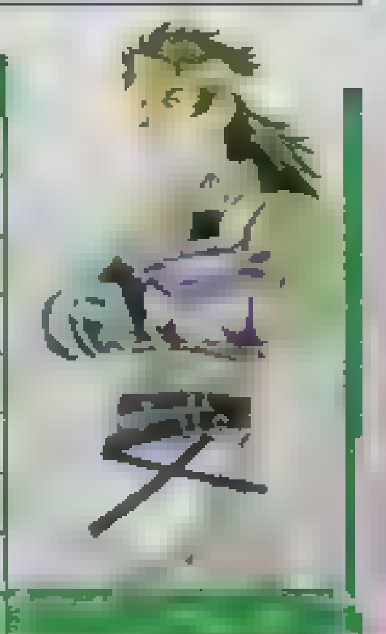


枪战士	初期拥有
カレギアの黑豹	初期拥有
元・队长	开始时ヌールズ的剧情结束后获得
良き指导者	レンパオ空中庭院的事件中获得
やさしいおじちゃん	完成登山洞拯救儿童事件
ダンディ	在カレーズ时的SKIT中获得
忠臣	完成拍卖事件后在バルカ博物馆调查贵重品时获得

称号	获得方法
术使い	初期拥有
记忆丧失の少年	初期拥有
脱走兵	初期拥有
歌好き	SKIT"歌うマオ・1"后获得
创られし者	在焰の塔与フェニア相会后获得
炎の子	在焰の塔与フェニア相会后获得
カワイイもの好き	完成拍卖事件后在バルカ博物馆调查贵重品时获得
くいしんぼう	学会所有的料理



称号	获得方法
格斗弓士	初期拥有
制铁工场从业员	初期拥有
姐想い	初期拥有
料理好き	初期拥有
エコロジスト	初期拥有
××料理人	トヨホウス河の小屋的事件后获得
料理の师匠	レンパオ空中庭院的事件中获得
真正料理人	完成拍卖事件后在バルカ博物馆调查贵重品时获得
迷探侦	完成幽灵事件





称号	获得方法
术使い	初期拥有
占い师	初期拥有
ハーフ	初期拥有
元・王の盾	初期拥有
[illegible]を知る[illegible]	レ[illegible]パオ空[illegible]庭[illegible]事件中获得
酒好き	[illegible]バビログラード的リフト管理人の家，出来后[illegible][illegible]出现的[illegible]"わい[illegible]いお酒・1"后获得
ナヨロ奏者	完成拍卖事件后在バルカ博物馆调查贵重品时获得

卡伦的小知识 讲座

料理在本作中的功能显得尤为重要，而其附带的那些有利因素善加运用的话更是可以令游戏难度降低不少。需要提醒各位的是　只要你在食材配合设施中给过服务生某种食材卷的话，便可以在其中购买该种食材，因此建议先在食材配合设施中购买所有可以购得的食材，然后从大地图中查看你所缺的食材在何处有卖再去进行购买，这样可以节省不少时间。另外再说一句，食用任何料理都可以治疗战斗不能哦。

全支线事件介绍

敌人攻略完成度

发生时间 无限制

在ミナール的体育馆内与元·战士交谈后，他会根据你现在的敌攻略度（コンプリート）达到100的数量来给予不同的奖励，达到100攻略度的敌人数量可以在バトルブック里看到。而要达成攻略度100的方法只有不断与某种敌人战斗并取得其身上的所有道具一途。

5	ステップブーツ		60	カモミール		120	空神の魂
10	魔神の魂		70	猛虎の魂		130	セージ
20	アップルグミ		80	グレープグミ		140	醒炼石
30	风神の魂		90	ラベンダー		150	冰魔の魂
40	回炼石		100	闪光の魂			
50	ピーチグミ		110	ウッチャリグミ			

图书回收事件

发生时间 游戏后期

在ミナール的图书馆（役场二楼）与管理员对话，得知有很多书在借出去后并没有被还回来，因此主角等人决定帮他去要回图书，回收顺序请参看下表，而当回收所有图书后就可以完成该事件（不会有任何奖励，不过只有完成该事件才能触发另外几个事件）

1	ミナール	体育馆里的服务生	历史小说
2	サニイタウン	装备品屋二楼的兽人女子	旅行记
3	バビログラード港	宿屋二楼的兽人男子	冒险小说
4	キョグエン	最左侧民家里的老者	哲学书
5	ノルゼン	广场右边民家里的老者	历史书
6	ベルサス	マウロ家旁边民家内的女子	辞典

空中庭院

发生时间 得到シャオルーン后（ラジルダ沉没后才能完成后几个事件）

得到シャオルーン后即可飞到这个位处于キョグエン北面山上的隐藏地点，在里面你会遇到因为拥有羽之フォルス而被村民赶至此地的兽族少女ニノン，而在这里可以发生的事件共有四个。

一.第一次进入时与ニノン对话即可，之后ユージ ン得到称号"良き指导者"并会获得ライムグミ。

二.出来之后再次进入与ニノン对话，然后到トヨホウス河の小屋采7个蘑菇（采到毒蘑菇时会自动扔掉，采集完成后会自动发生事件），接着回到レンバオ空中庭院交给ニノン即可。之后ティトレイ得到称号"料理の师匠"并会获得リキュールボトル。

三.出来之后再次进入与ニノン对话，之后ヒルダ得到称号"孤独を知る女"。去ミナ ル的图书馆借《旅行记》（需要先完成图书回收事件），然后再回去将书交给ニノン，离开レンバオ空中庭院后再次进入取回《旅行记》，最后将书归还给图书馆管理员即可完成该事件。



四.再次回到レンバオ空中庭院与ニノン对话，此时的ニノン正在尝试控制自己的力量，但以ユージーン的经验推测她极有可能发生暴走现象，因此众人决定寻找イゴル以得到镇魂锭（注），取得之后将其交给ニノン即可得到アワーグラス，而离开空中庭院后再次进入的话，你便会发现ニノン已经可以自由控制羽のフォルス，那种浮力也自此完全消失了，而空中庭院的事件也就此结束。



注：イゴル出现的地点会随着游戏的进程而改变，如果你已经进了ユリスの领域并且将"知惠の宝珠"安装到机关上的话，那イゴル就会在キョグエン出现 如果没有安装的话，那他出现的地点就会改为ビビスタ。

图书借出事件

发生时间 得到シャオルーン后~ユリスの领域上层部通过前

当完成"图书回收事件"之后，玩家便可以在管理员那里任意借到图书，将这些图书借给世界各地想看的人手中，然后再将其回收便可以得到全体称号"本のソムリエ"。

历史书	テルアラ街道沿いの小屋	同前
画集	ベルサス，マウロ家旁边民家内的女子	同前
辞典	ノルゼン，广场右边民家里的老者	同前
图鉴	ラジルダ，花屋的孩子（当ラジルダ崩坏后可以在バルカ港宿屋2楼见到她）	同前
恋爱小说	サニイタウン，道具屋的兽人	同前
推理小说	ケケット街道沿いの小屋	同前
历史小说	カレーズ，SAVE点旁的行商人	カレーズ的另一处（注一）
传记	迷いの森，SAVE点	同前
旅行记	アルヴァン山脉休息的小屋	ケケット街道沿いの小屋
冒险小说	ラジルダ港	キョグエン近郊の小屋
诗集	バビログラード港、宿屋2楼的兽人	同前
哲学书	キョグエン，最左侧民家里的老者（注二）	同前

注一 无论是借出还是回收，玩家都需要在カレーズ沿梯子爬上才能找到行商人，而这两次他所在的位置也是不同的。

注二：当完成图书回收事件之后，再去キョグエン与那位老者对话便会出现无反应的BUG，这会影响到强力料理"みそおでん"的获得，但只要按照上面的顺序完成图书外借事件便可以消除这一BUG。

全发现物一览

1	クレーター	33	プラチナオオガメの卵
2	マウスチューマウス	34	底なし沼
3	コガネネコ	35	女王贝
4	盐湖	36	蜃气楼
5	エトレーの碑	37	龙卷
6	モウソウダケ	38	绿の石碑
7	紫の石碑	39	黄砂
8	忘れて草	40	エメラルドアゲハ
9	アイフリードの墓	41	ウマイナゴ
10	ティアの花	42	赤の石碑
11	ゴールドフィッシュ	43	オオツノカブトムシ
12	七つ叶のクローバー	44	ウスバカカゲロウ
13	ウソツツキ	45	バビロオオアリの冢
14	レッドパンダ	46	リキンフルーツの実
15	スナカケワラビ	47	レインボーフラワー
16	流冰	48	トリトリソウ
17	キノボリブタ	49	白の石碑
18	マフマフ	50	ヤドラレギ
19	キャンドルツリー	51	マネーヘビの皮
20	スノーフォール	52	360度眺望
21	青の石碑	53	大颜面の石
22	ダイヤモンドダスト	54	纯白のワニ
23	ホットドッグ	55	ヤミマチソウ
24	冰割り草	56	ハリコアラ
25	オーロラ	57	银の圣杯
26	间欠泉	58	水晶のスカル
27	树冰	59	黄の石碑
28	大断层	60	阳の碑
29	硫黄の泉	61	阴の碑
30	巨大石像	62	飞行机械の黄金模型
31	ワジ	63	ハタラキモノ
32	バンチモンキー	64	黑の石碑



卡伦的小知识 讲座

1 同时按□和×可以高速跳过对话。

2.本作的最高等级为100，如果多逛几次隐藏迷宫的话在一周目时就能练满，所以二周目时可购买的10倍经验值（2倍与5倍都购买的话就会累计成为10倍）意义就显得不如以前那么大了……

登山洞拯救孩童事件

发生时间 游戏后期

当在游戏中期再度回到登山洞，并经过那个原先无法打开的铁栏时，你会发现一个孩子被困在了里面（天知道他是怎么进去的……）。首先与附近SAVE点旁的旅人对话获取情报，然后去ペトナジャンカ的工场与工场主对话获得ナカコ矿石，再次回到登山洞即可用矿石开启机关以救出孩子，ユージーン获得称号“やさしいおじさん”，而宝箱里的东西则是ライフエメラルド。

拍卖事件

发生时间 得到シャオルーン后～ユリスの领域上层部通过前

这个事件要分两次达成，在队伍内有クレア或アガーテ时各进行一次，因为两人会分别获得一个称号。

首先去首都バルカ的博物馆和管理员对话发生事件，他会委托你收集贵重品，选择“はい”便可以开始事件。

接下来前往キョグエン来到ワン·ギン的府第，对话接受ワン·ギン委托便可以开始竞拍。

每次的拍卖物品都是随机的，按□键为起始价格×1.05，按△键为起始价格×1.5，按×键则可以随时退出，离开城镇再进来就会开始新的拍卖。当成功竞拍下管理员需要的贵重品后就回去交给他，然后他会再提出想要的贵重品，当拍下总共8件贵重品并交给管理员，然后调查摆放出来的那些贵重品便可以得到不同的称号。具体情况请参考下面的表格。

贵重品	预算	称号
抽象画	15000	アニー 评论家
チエロ	47000	ヒルダ チエロ奏者
初代カレギア王の铠	40000	ユージーン 忠臣
ピピスタ特产の麻织物	8000	クレア 纯朴な娘
ゴージャスドレス	50000	アガーテ：ゴージャスレディー
ブッシュベイビーの像	25000	マオ：カワイイもの好き
スールズ牛乳印のミルク缶	10000	ヴェイグ：考え込む少年
金のフライパンと银のおたま	30000	ティトレイ：真正料理人

兔人之村

发生时间 得到シャオルーン后

先前系列中的猫人之里这次变成了兔人之村（うさにんの村），只要乘シャオルーン来到地图最上方冰原地带东侧的小岛便可以发现这个小村庄。与兔人A对话（请参照下图标注，后同）可以玩按要求调整人物顺序的小游戏，摆对一次后便可以与其对话观看以往的Skit，而通过其他难度的小游戏时则会令Skit的种类增加，具体排列顺序请参看下表。





その1	マオ→ユージーン→ヴェイグ
その2	ヴェイグ→ユージーン→アニー→マオ
その3	ティトレイ→ヒルダ→ユージーン→マオ→ヴェイグ
その4	クレア→アニー→ユージーン→ヴェイグ→ティトレイ
その5	ヒルダ→クレア→ティトレイ→マオ→アニー→アガーテ
さいご	クレア→アニー→ティトレイ→ユージーン→ヴェイグ→ヒルダ

另外，找到隐藏的兔人B后会获得全体称号“バニーハンター”，同时也会追加当初在东京电玩展上出现过的Skit。

进入小屋，在持有15个“まねきネコ”（可以在ミナール买到）的情况下与兔人C对话可以看到各角色的隐藏武器，不过……只是让你过过眼瘾而已……

另外，在二周目时与兔人B对话可以查看游戏中的所有动画，而与兔人D对话则可以听到各时段GAME OVER时的声音（身上需要持有まねきネコ）。

ヒルダ的占卜术

发生时间 ヒルダ母亲的剧情完成后

当ヒルダ母亲的剧情完成后，与バルカ港入口的占卜婆婆对话后（要用ヒルダ带头）便可以在道具的贵重品一栏中选择塔罗牌（タロットカード）来进行占卜。恋爱、健康、财运……看看你的命运、守护卡以及幸运宝石究竟是什么吧！

梦之フォルス

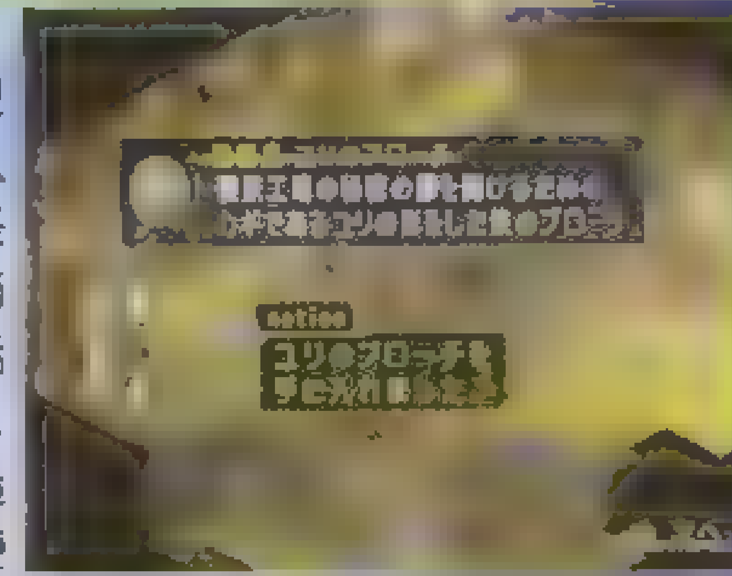
发生时间 游戏后期

来到ネレグの塔近くの小屋与里面的人对话，会得知其因为梦之フォルス而陷入了一直作恶梦的苦恼中。再与其对话选择“はい”便可以开始迷你游戏。游戏的规则很简单，就是在一定的空间内躲避各种武器的攻击一段时间，或者是陷害对手令其HP先于自己消耗光。在将这个迷你游戏全部打穿后，离开小屋再次进入就会迎来更高难度的挑战，而在这个难度下除了最初的迷你游戏只需要躲避一定时间，剩下的几个游戏的要求条件分别是“先夺得5个星星”、“投掷8个相连的果冻”、“与マオ同时取得3个星星”。

将其全部打穿后会获得全体称号“ドリ ム クリア”，而退出后再次通过挑战后则会得到全体称号“ミスター（ミス）·パーフェクト”。

[illegible]事件

发生时间 开始寻找圣兽～ラジルダ毁灭前



在与ペトナジャンカ的工场长对话后会发生事件，离开工厂，与入口附近民家里的新人那里得知工场里发生了幽灵事件，之后再去工厂，与内部那个和新人一样穿着的工人对话，准备离开时发生事件，选择“怪しい场所”，调查熔铁炉旁边那扇无法打开的门，再与熔铁炉旁的工人对话。之后与工场内的所有工人对话后再次调查门，接着取得宝箱中的四块半圆形的原版，然后与和新人一样穿着的工人对话，让其将原版打造成徽章，再去下面的房间与包着黄头巾的工人对话便可以获得贵重品“ユリのブロ チ”入手，之后便可以进入那扇之前无法打开的门发现幽灵事件的罪魁祸首——失手把自己关在门里的工人……

完成事件后，ヴェイグ和アニー会得到称号“名侦探”，ティトレイ会得到称号“迷侦探”。

陶艺家

发生时间 得到シャオルーン后

在キョグエン近郊の小屋会找到一位陶艺家，与其对话并选择“はい”给予其想要的粉末后可以获得装备“ユワンヤン”，而离开小屋后再次进入给予其粉末可以获得装备“セイロスタ”。至于选择给与何种粉末则与结果毫无关系。

注：除此之外，在与ベルサス港的女子、圣火台中的旅人对话后也会发生类似的事件，而你选择给与的东西也与结果毫无关系。

王都的情报屋

发生时间 开始收集圣兽后



在王都バルカ的酒场与ヨッツァ对话便可以从其那里获取情报，情报共分为免费情报（无料情报）、收费情报（有料情报）、重要机密以及兽人的日记。其中免费情报只有一些很普通的小情报，而收费情报则与各个隐藏事件有关，重要机密这一选项需要到游戏后期才能花50000买到，那就是传说中的《安妮的日记》，只要购得之后，以后便可以在用安妮带头的情况下在这里进行观看了。而兽人日记也与安妮有关，其他同伴的话只能看到前几页，只有选择安妮进行观看才能看到隐藏的最后一页。

メセチナ洞窟的石碑

发生时间 游戏后期

在游戏后期再度来到メセチナ洞窟的石碑那里时会发现ハック的留言，并且此时也可以看到被其翻译完的完整碑文了。

爱神丘比特

发生时间 自始至终

这与《幻想传说》中的某个事件颇为相似，在游戏前期时与スールズ的武器屋的青年スティーブ以及集会场前的女性モニカ对话；然后在和圣兽王战斗完之后再次与他们对话；而当第三次在ポプラ婆婆举办的餐会上最后一次与两人对话后ヴェイグ便可以获得称号“恋のキューピッド”。

送餐游戏

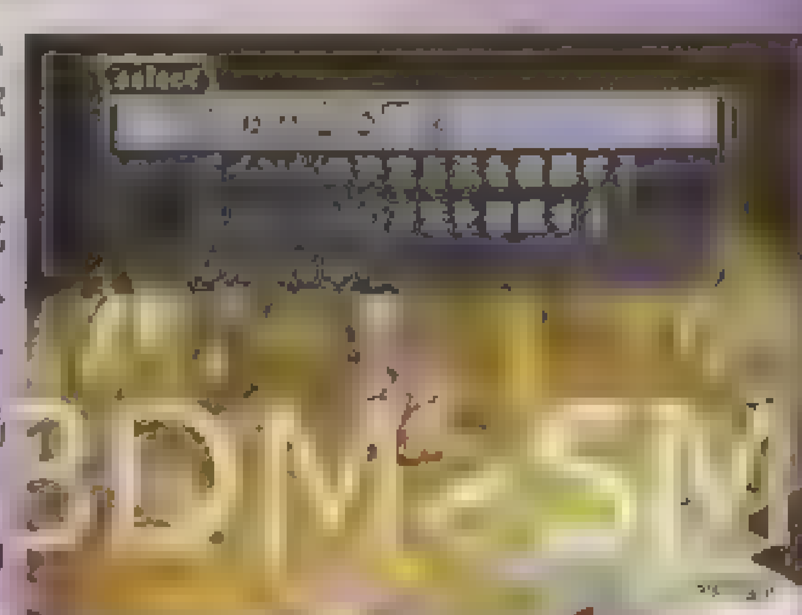
发生时间 无限制

在ミナール的酒场与厨师对话后选择“はい”便可以玩到送餐的小游戏，当通过之后便可以得到称号“ナイスウエイター”。需要注意的是，每名同伴都可以拿到这个称号，只要以其带头与厨师对话来进行游戏便可以了。其他几个同伴都比较简单，只有ヒルダ最为困难，多付出一点耐心吧。

アイフリード的宝藏

发生时间 ユリスの领域出现后～ユリスの领域中层部通过前

在ユリスの领域出现后来到ベルサス的マウロ家，与其对话获取情报后便可以开始搜索真正的アイフリード的财宝了。根据マウロ对宝藏地点的提示，先进入大地图画面，然后按△键进入サルベージ画面，根据提示在相应的交叉点上按○键做下记号（按住L1的情况下右摇杆画线），然后自己开船前去目标地点，在行驶到海底的小闪光点上时按×键打捞即可（因为海流的关系，失败的可能性很大，多尝试几次即可）。



当打捞上宝物后与マウロ对话，他会给予你相应的宝物，之后离开ベルサス再进来与其对话便可以得到下一个宝藏的情报。顺此以往即可，当找寻到所有宝藏后可以得到称号“G·トレジャーハンター”。而最后一个宝箱内可以获得贵重品“アイフリ ドの手镜”，其作用是可以改变状态画面下的人物图像。

注：上页地图中A～L的标注处便是宝藏[illegible]次的位置。

卡伦的小知识讲座

1. 在二周目时会追加MANIA难度，而三周目时则会追加最为恐怖的UNKNOW难度。
2. 在本作中，GRADE值的取得是有着一定的次数的。玩家可以看一下战斗与元袋エンカウントエリア情报，每个地区GRADE获得最后面的数字便是在此地区所能取得GRADE的次数。而当你将某种组合的敌人所有能取得GRADE的项目都完成后，便会听到特别的胜利音乐。

研究中心 Research Center

文 妙迦

超级机器人大战GC

超级机器人大战 GC	Banpresto	S·RPG
NGC	スーパーロボット大战 GC 2004 年 12 月 16 日	日版

这次的《超级机器人大战 GC》真是不错，就连我这个玩《机战》不多的人也玩得开开心心，因为游戏比较简单，所以攻略就不必了，研究当然是少不了的。俺是耕田的（见《功夫》），热血的口号不会喊，就来点俗的吧——超级霸王究极ド根性燃尽我热血之魂的爱的石破天惊天上天下一击必杀最强研究，参上！

通关特典

这次通关之后 [illegible] 能继承的东西 [illegible] 资金、捕获机体和机师的击坠数及技能王牌 [illegible] 作不能继承强化芯片。

[illegible] 可以继承，但机体不能继承。

捕获机体的继承是相当有意思的设定 [illegible] 包括了所有能够被捕获并运用的机体。

全改造 BONUS

[illegible]

机体全改造 BONUS
最大 HP+20%
最大 EN+30%
装甲 +20%
运动性 +10%
移动力 +1
全部地形适应 S

武器全改造 BONUS
射程 +1
弹数 × 2
会心一击率补正 +20
命中补正 +20
消费 EN−20%
全部地形适应 S

[illegible]

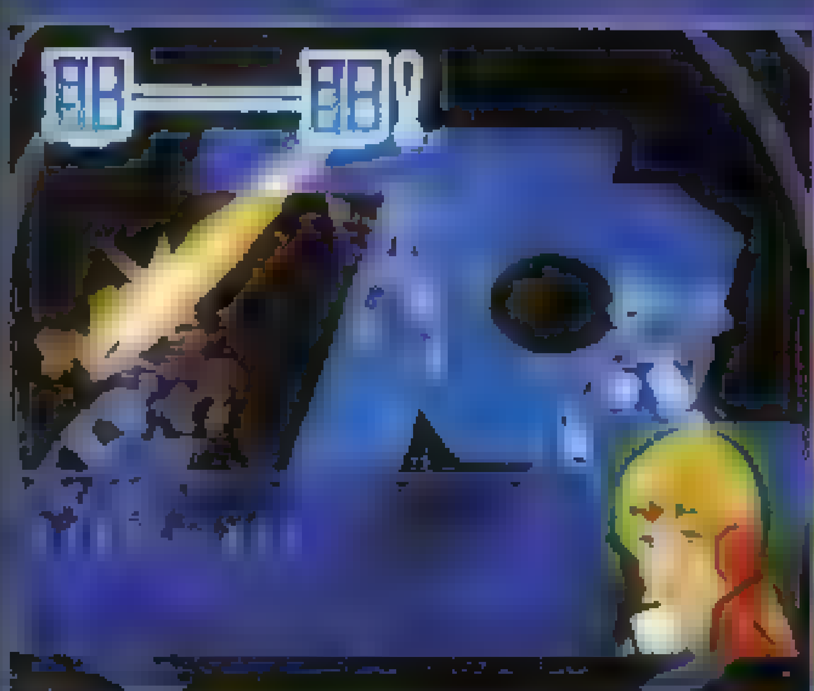
技能王牌

格斗 ACE	使用格斗系武器达到一定次数	格斗技能 +10、命中 +5、机体移动力 +1
射击 ACE	使用射击系武器达到一定次数	射击技能 +10、命中 +5、射击系武器射程 +1（地图兵器及射程为 1 的武器除外）
回避 ACE	成功回避敌人的攻击达到一定次数	回避 +10
防御 ACE	承受敌人的攻击达到一定次数	防御 +10、机体装甲 +10%
技量 ACE	使出会心一击达到一定次数	技量 +10、武器 EN 消费 −10%
精神 ACE	使用精神的次数和总耗费 SP 值达到一定量	SP+10、SP 消费 −10%
击坠 ACE	击坠 50 架出击气力 +5、击坠 100 架出击气力 +10、击坠 250 架战斗获得金钱 1.5 倍	

总的来说通关一次的话基本上主力都能至少达 [illegible] 拿回避 ACE。由于拿这两项 ACE 时并不需要在受到攻击时选择回避或防御，用精神帮忙也行，所以大可用不屈或ひらめき来帮忙。真实系机师如果没不屈的话，可以开アブサラスIII这种皮厚肉粗的大家伙来拿。超级系机师如果没ひらめき的话就 [illegible]

合体攻击大比拼

[illegible]



▲「银河三风」的原创合体攻击令人信服地夺得了本作的攻击力冠军。



▲ [illegible]

1	J9 スペシャル	7950	ブライガー（キッド）+バクシンガー（士郎）+サスライガー（ロック）
2	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	恐怖のトリプルアタック	6850	ドラグナー1型カスタム（ケーン）+ドラグナー2型カスタム（タップ）+ドラグナー3型（ライト）
5	V 作战 2	6750	G-3 ガンダム（アムロ）+ガンキャノン（カイ）+ガンタンク（ハヤト）
6	V 作战	6550	ガンダム（アムロ）+ガンキャノン（カイ）+ガンタンク（ハヤト）
7	D フォーメションアタック	6350	ドラグナー1型カスタム（ケーン）+ドラグナー2型カスタム（タップ）+ドラグナー3型（ライト）
8	ダブルレーザーソード	6150	ドラグナー1型カスタム（ケーン）+ファルゲンマッフ（マイヨ）
9	ダブルバスターランチャー	6100	机体必须为エルガイム MK-II + エルガイム，机师为ダバ、ギャブレー、レッシイ、キャオ、アム中的任意二人
10	08 小队	5950	机体必须为ガンダム Ez8+ 陆战型ガンダム×2，机师为シロー、カレン、サンダース、ミケル中的任意二人
11	ダブルマジンガーパンチ	5350	マジンカイザーKS（甲儿）+グレートマジンガー（铁也）
12	αβγアタック	4650	アトラウス（剑人）+ガンバー（弾児）+ゲラリオス
13	无敌アタック	4650	剑王（仁）+凤王（飞鸟）+兽王（[illegible]儿）



▲ [illegible] 是本作中惟一的女性合体攻击。



▲ [illegible]

© [illegible] ©BANPRESTO 2004
www.plumbook.cn

隐藏人物、机体、武装获得表

巨大からくり雷神王

在第9话的支线章节"日本防卫"中，让ライジンオー被击坠，就会发生剧情，获得巨大からくり雷神王，但只能在这一话中用。满足这一条件后当ライジンオー正式加入时就会自动获得。

アイナ

在第15话的支线章节"追击"中，用シロー去说得アイナ，之后在第20话时她就会加入。

バーニィ

在第17话的支线章节"ポケットの中の战争"中，把バーニィ的座机除BODY之外的部位全部打为0后就会发生剧情，之后打过第19话时他就会加入。(让バーニィ挂掉的话可以看到アル播放バーニィ遗言的经典剧情。)

ファ&陆战型ジム

打过第29话的支线章节"死鬼队の魔の手"。

[illegible]

打过第32话的支线章节"早乙女研究所を守[illegible]"。

ビューナスA入手

打过第33话的支线章节"危机一发！光子力研究所"。

(真)グレートマジンガー

打过第33话的支线章节"危机一发！光子力研究所"，铁也就会开着グレートマジンガ离队，之后在第38话"决战！炎の地狱城"中就会开着(真)グレートマジンガ加入。不过(真)グレートマジンガ的能力和グレートマジンガ是一样的。

レイズナー的后继机

当エイジ的击坠数达到20时，进入第34话"グラドスのジエム队来袭"时会有两种后继机选择：强化型レイズナ和レイズナーMKⅡ。如果未满足这一条件的话，会自动变为强化型レイズナ。从能力上来说，レイズナーMKⅡ要更强一些，还能变形。

フォウ&リ[illegible]ガズィ

打过第34话的支线章节"重庆基地防卫战"。

ドラグーン

第二次打过第34话的支线章节"重庆基地防卫战"，会得到3台ドラグーン。

フルアーマーガンダム

打过第38话的支线章节"残されし者の觉悟"，ガンダム可以换装为フルアーマーガンダム。

サザビー

打过第39话的支线章节"[illegible]封锁指令"。

プルツー&キュベレイMKⅡ(プルツー专用)

在第41话"战士、再び[illegible]"中让ジュドー[illegible]，之后用ジュドー击败プルツー，就可以令她加入了。

Vガンダム

打过第42话的支线章节"袭击"。

キャノンキャニービック&火炎アタック十文字斩り

打过第45话的支线章节"忍び寄る敌"，ダルタニアス就会追加武装"キャノンキャニービック"和"火炎アタック十文字斩り"。

超空间エネルギー解放

打过第48话的支线章节"出击前夜"，ダルタニアス就会追加武装"超空间エネルギー解放"。

捕获机体改造芯片表

[illegible]

ザクⅡ	非常食
グフ	マグネットコーティング
ドム	防塵装置
[illegible]	[illegible]
リックドム	スラスターモジュール
ビグロ	大型ジェネレーター
ゲルググ	バイオセンサー
ビグザム	ソーラーパネル
ハイゴッグ	ビームコーティングS
ザクⅡ改	非常食
ケンプファー	防塵装置
高機動型ザクⅡ	マグネットコーティング
アプサラス	バイオセンサー
アプサラスⅡ	大型ジェネレーター
アプサラスⅢ	ソーラーパネル
ガザC	バイオセンサー
ドライセン	アポジモーター

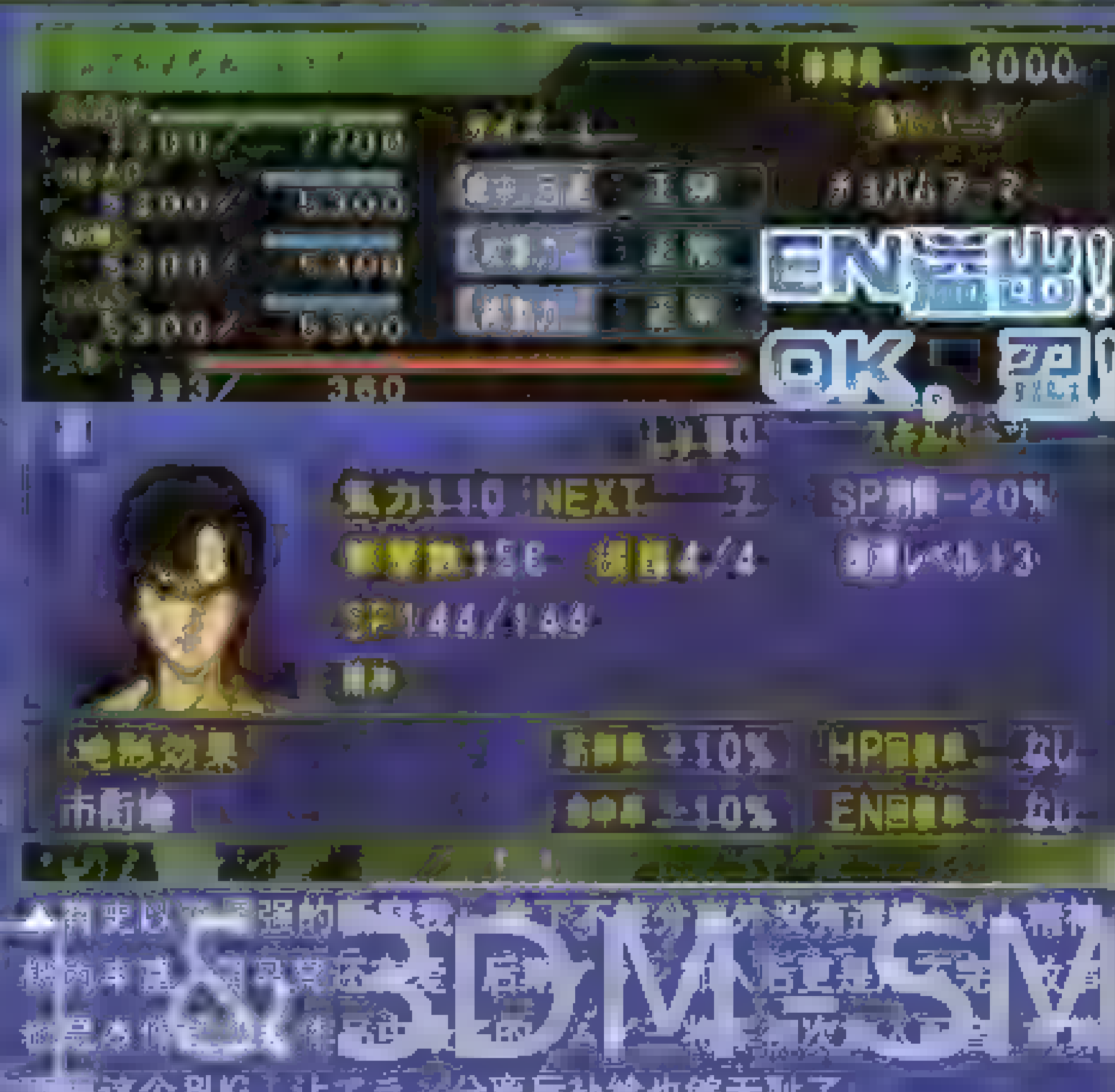
ザクⅢ	リニアシート
ドラウ	非常食
ザバイ	スラスターモジュール
[illegible]	[illegible]
ガンドーラ	防塵装置
シュワルグ	マグネットコーティング
ゲウツェン	ビームコーティングS
[illegible]	バイオセンサー
アローン	非常食
バッシュ	マグネットコーティング
アシュラテンプル	バイオセンサー
カルバリーテンプル	ビームコーティングS
オージェ	なし
ターミネーターポリス	非常食
ガンステイド	マグネットコーティング
ドトール	防塵装置
[illegible]MⅡ	チョバムアーマー

[illegible]	[illegible]
戦闘獣ダムダムLⅡ	ハイブリッドアーマー
合成机械兽ガラダブラMK01	超合金Z
[illegible]	チョバムアーマー
メカザウルスモバ	ハイブリッドアーマー
メカザウルスボア	ソーラーパネル
メカザウルスズル	学習CP+
ゼイファー	チョバムアーマー
デスグロームⅡ	ハイブリッドアーマー
[illegible]	[illegible]
ゾルダア	ハイブリッドアーマー
アブシン	ハイブリッドアーマー
クラウワンカ	チョバムアーマー
エキゾースト	チョバムアーマー
イカルガー	ハイブリッドアーマー
ジャークライジンオー	大型マガジン
スイガラー	超合金Z
監視ロボット	チョバムアーマー
ベムボーグダランチュ	ハイブリッドアーマー
ツインボーグユニトゲラス	超合金Z
オーダイ	超合金ニューZα
サージェ・オーバス	ミノフスキークラフト
全部破坏	スーパーリペアキット

断空我的奇迹之再生

[illegible]……EN[illegible]效果[illegible]和最大EN[illegible]……[illegible]

尽管如此，这条秘技[illegible]……根据玩家[illegible]……由此法产生的效果[illegible]……自动恢复[illegible]……再用此法有可能[illegible]……



[illegible]利用这个BUG让ブラン分离后补给也够无耻了

3DM-SMV
www.plumbook.com

上一期(总第120期)的攻略由于时间仓促的关系，有关于《胜利十一人 欧洲足球战略版》的秘密（下文简称为《EWET》）尚未逐一为大家揭示。在进入究级监督之道前，阿迪有句题外话想和大家聊聊。意大利的著名教练卡佩罗曾说过，“没有饥饿感的球员无法踢球，必须要有成为主角的欲望，然后将这种饥饿感和表现欲转化为胜利的果实，让自己变成这个领域的主角。”阿迪觉得，不单只是足球，在许多日常的领域中我们应该具备一股强烈的求胜心，必须对竞争有所觉悟，而这不单单只是体育竞技领域。想办法激起自己的这份求胜心，你会觉得始终会有一股强大的动力助你向着胜利的目标迈进！希望以下各部分内容对玩家达成究级监督之道有所帮助。

究级监督之道

文 阿迪

胜利十一人 欧洲足球战略版	Konami	SLG
PS2	2004年12月9日	日版



WEM商店

在商店中可以购买《EWET》的各种隐藏要素，其中一些需要触发特定条件才会出现在商店中。所有商品的目录如下：

商品名称	追加条件	WEN价格
女性用服・タイプA／裙子套装	初期商品	1000
女性用服・タイプB／牛仔服	初期商品	1000
女性用服・タイプC／旗袍	初期商品	1500
女性用服・タイプD／睡衣	初期商品	2500
女性用服・カウガール／奶牛装	女性服装A~D购入后进行日程就会出现	5000
女性用服・ウェイトレス／侍应装	女性服装A~D和奶牛装购入，且全女性秘书出现	8000
女性用服・着ぐるみ／布偶装	雇佣全部秘书后出现	15000
男性用服・タイプA／晚礼服	初期商品	1000
男性用服・タイプB／睡衣	初期商品	1500
男性用服・タイプC／皮衣	初期商品	2000
男性用服・着ぐるみ 布偶装	雇佣全部秘书后出现	15000

隐藏要素

《EWET》内含许多丰富的隐藏要素供各位玩家去发掘，当然这也是SLG增加单机时间所采用的一种办法。隐藏要素列表如下：

隐藏要素名称	获得条件	作用
监督继续	初次获得名声值	在开新档时可以选择继承上一档的监督的名声值和容貌数据
监督エディットパーツ	进入监督排名的前100位	可在开档编辑监督容貌时拥有更多的选择
选手エディットパーツ	自身所属俱乐部的选手当选联赛MVP	EDIT模式里的选手容貌资料增加
ゴールパフォーマンス 进球庆祝动作	自身所属俱乐部在联赛中的积分超过50分	EDIT模式里选手的进球庆祝动作增加
マッチモード対战チーム“イタリアクラシックス”	获得全部经典意大利选手	在对战模式中可以选择经典意大利
マッチモード対战チーム“オランダクラシックス”	获得全部经典荷兰选手	在对战模式中可以选择经典荷兰
マッチモード対战チーム“イングランドクラシックス”	获得全部经典英格兰选手	在对战模式中可以选择经典英格兰
マッチモード対战チーム“フランスクラシックス”	获得全部经典法国选手	在对战模式中可以选择经典法国
マッチモード対战チーム“ドイツクラシックス”	获得全部经典德国选手	在对战模式中可以选择经典德国
マッチモード対战チーム“ブラジルクラシックス”	获得全部经典巴西选手	在对战模式中可以选择经典巴西
マッチモード対战チーム“アルゼンチンクラシックス”	获得全部经典阿根廷选手	在对战模式中可以选择经典阿根廷
试合1.5倍速モード 1.5倍速模式	名声值超过1000	比赛中的速度模式可以选择1.5倍速
ボールエフェクト／球体效果	名声值超过10000	可在Option中打开该选项，慢镜重放时使用彩虹颜色表示球体的运动轨道
スタジアム“练习场” 增加新训练场	名声值超过15000	增加新训练场“WE Village”
ボールタイプ／足球种类	名声值超过20000	可在Option中选择包括Roteiro、Finale等等的阿迪牌新款足球
新スタジアム（ストックホルム・アレナ）／增加新球场	名声值超过25000	增加瑞典国家队主场斯托克霍姆球场
一人称カメラ／主视角	名声值超过30000	可在比赛模式中选择主视角
ワイドテレビモード／世界电视传媒模式	名声值超过50000	获得世界电视传媒
テレビ番组选择／电视台选择	监督合计胜利数达到50场	可在Option里选择游戏中的电视台
サラ・クリステン 萨拉・克里斯蒂	当选联赛最优秀监督	追加秘书 萨拉・克里斯蒂（女）
川村ジュン 川村玲	以“监督继续”模式开始游戏	追加秘书“川村玲”（女）
芹泽响子	国内全赛事优胜	追加秘书“芹泽 响子”（女）
アーナ・ローズウッド 安娜・罗丝伍德	2年以上执教同一个俱乐部	追加秘书安娜・罗丝伍德（女）
アレックス 阿莱克斯	被俱乐部解雇	追加秘书“阿莱克斯”（男）
エミーリアオリジナル服 艾密利亚原创服装	雇佣艾密利亚担任秘书	获得艾密利亚原创服装
サラオリジナル服／萨拉原创服装	雇佣萨拉担任秘书	获得萨拉・克里斯蒂原创服装
レベッカオリジナル服 丽贝卡原创服装	雇佣丽贝卡担任秘书	获得丽贝卡原创服装
イウォンヌオリジナル服 伊翁努原创服装	雇佣伊翁努担任秘书	获得伊翁努原创服装
川村オリジナル服／川村玲原创服装	雇佣川村玲担任秘书	获得川村玲原创服装
芹泽オリジナル服 芹泽响子原创服装	雇佣芹泽响子担任秘书	获得芹泽响子原创服装
アーナオリジナル服／安娜原创服装	雇佣安娜・罗丝伍德担任秘书	获得安娜・罗丝伍德原创服装
アレックスオリジナル服 阿莱克斯原创服装	雇佣阿莱克斯担任秘书	获得阿莱克斯原创服装
フランツオリジナル服／弗朗茨原创服装	雇佣弗朗茨担任秘书	获得弗朗茨原创服装
シチュエーション“不测の事态”	监督合计胜利数达到150场	获得シチュエーション中的选项4
シチュエーション“あの男たちが归ってきた！”	完成伟业组别1	获得シチュエーション中的选项5
シチュエーション“多国籍军团”	完成伟业组别2	获得シチュエーション中的选项6
シチュエーション“大富豪と监督”	完成伟业组别3	获得シチュエーション中的选项7
シチュエーション“经营破绽”	完成伟业组别4	获得シチュエーション中的选项8
シチュエーション“亿万长者の野望”	完成伟大业组别5	获得シチュエーション中的选项9

监督伟业

本作中的监督伟业极具挑战性，每完成一组伟业后都会追加一个特别选项，丰富玩家进行游戏时的各种玩法。监督伟业的列表如下：

追加要素	シチュエーション“あの男たちが归ってきた！” 那些男人们回来了
作用	可使用卡斯特罗，米兰达等大师联赛的经典原班人马攻略《EWET》

监督伟业2

追加要素	シチュエーション 大富豪と监督
作用	序盘时可支配的人事资金比资金等级设置为最高时还要充裕

追加要素	シチュエーション“多国籍军团”
作用	无视各国联赛的外援限制

追加要素	シチュエーション“经营破绽”
作用	增加序盘时的各种难度，包括经营、球队选手等等

追加要素	シチュエーション“亿万长者の野望”
作用	请想象一下阿布拉莫维奇旗下星光熠熠的组合吧

心理状态／身体状态
身体状态：99 ↑、85 ↗、75 →、65 ↘、0
心理状态：99、70、50、30、0

Event作用　在《WE7》中会发生许许多多的イベント（Event，事件）。如果我们能够了解这些事件的发生时间、触发条件和其内容效果的话，定能对各位教练全面把握自己的球队起到不小的帮助。全事件列表如下：

事件名称		事件概要
监督就任要请 （监督就任邀请）	发生时间	赛季中
	触发条件	其他俱乐部的教练被解雇，而玩家又满足该俱乐部的就任条件
	内容与效果	如果作出承诺的话，可以跳槽至该俱乐部
监督解任 （被炒鱿鱼）	发生时间	通常
	触发条件	被发出监督解职警告后，监督状态值进一步恶化
	内容与效果	会长在赛季中途就直接让教练下课
スタッフ退职 （球探辞职）	发生时间	通常
	触发条件	1 赛季结束契约终止时 2 其他俱乐部对该球探发出邀请时（球探能力越高，发生率越大） 3 赛季中随机发生（雇佣该球探的时间越长，发生率越大） 4 赛季中随机发生（根据国籍的不同，发生率也不同）
	内容与效果	该球探主动辞职
ユース选手报告 （青年队选手报告）	发生时间	通常
	触发条件	青年队拥有能力较高的选手时
	内容与效果	CO会向教练报告该选手在青年队中活跃的情况
选手不满 （球员心理）	发生时间	[illegible]
	触发条件	队中出现黄色或红色感叹号的选手时
	内容与效果	强制要求教练与不满球员进行面谈 1.承诺解决不满选手的要求后，不满值大幅度下降（但之后未能解决的话，不满值大幅度上升） 2.选手接受解决方案后，不满值稍微下降 3 选手不接受解决方案时，不满值大幅度上升
选手引退表明 （球员退役声明）	发生时间	1月末随机发生
	触发条件	随着年龄增长而能力下滑的选手
	内容与效果	该选手发表退役声明（赛季主场最终战时举办退役仪式）
选手売りみ （选手转会）	发生时间	通常
	触发条件	之前玩家执教的俱乐部经常起用的选手，而他正处于自由转会或未所属的状态
	内容与效果	可以较低的金额和高成功率获得该类选手
能力アップ（1） （能力上升 1）	发生时间	通常
	触发条件	无须特定条件的选手
	内容与效果	该选手的能力数据上升，CO会进行报告
能力アップ（2） （能力上升 2）	发生时间	入选国家队比赛后
	触发条件	入选国家队
	内容与效果	对参加国家队比赛能力上升的选手进行报告，该选手还有一定几率引发极其稀少的潜在能力
若手育成 （培养青年球员）	发生时间	1.育成提案多发生于10月1日～31日 2 成果报告分两次，分别是11月15日～30日、1月15日～31日。报告期间该选手转会，事件强制结束
	触发条件	CO会提出对处于成长上升期的选手进行育成的提案，CO能力越高和持有若手育成的技能都会使发生率提高
	内容与效果	选择选手的法则（按满足条件的等级累积计算，最高育成效果可达LV 3） 1.CO持有若手育成的技能，LV +1 2 选择CO推荐的选手，LV +1 3 根据选手的能力值决定是否LV +1，能力越高几率越低 4 由CO决定练习内容有1/10的几率决定是否LV +1 5 从育成开始的7天后到育成结束的这一段时间，如果该选手受伤则LV −1 基础练习使现有数据的潜在能力提升，实践练习使目前的数据大幅度增长，两者均为育成等级越高效果越显著。育成等级达LV3时，可选择是否习得特技
若手教育 （青年球员指导）	发生时间	1 教育提案多发生于2月1日～28（29）日 2 成果报告分两次，分别是3月15日～31日、5月15日～31日。报告期间该选手转会，事件强制结束
	触发条件	拥有效力俱乐部1年以上并宣布退役的选手，且该处于成长期满的年青选手的位置与宣布退役的选手一致
	内容与效果	选择选手的法则（按满足条件的等级累积计算，育成LV越高效果越大，最高育成效果可达LV 3） 1 两选手位置相同，LV +1 2 年青选手的潜力高，LV +1 3 如果教育对象是赛季开幕时的TV取材中所选择的选手，LV +1 4.从育成开始的7天后到育成结束的这一段时间，如果该选手受伤则LV −1 5 育成等级为LV 3时，如果该选手从第1次出场提案到第2次出场提案这一段时间内没有打满至少6场比赛，LV −1
モチベーションアップ （心理状态提升）	发生时间	比赛前
	触发条件	1.如果赢得该场比赛就能确保优胜到手 2 如果赢得该场比赛就能确保脱离降级圈（以保级为目标的球队） 3.如果赢得该场比赛就能够取得对手的排位（联赛5轮以后，且对手排位比自己高）
	内容与效果	球队全体心理状态高涨：上述第1点，心理状态+30；上述第2点，心理状态+30；上述第3点，心理状态+10
モチベーションダウン （心理状态下降）	发生时间	比赛后
	触发条件	1.以联赛前6为目标的球队，如果该场比赛失败就会失去夺取联赛优胜的可能性 2 以保级为目标的球队，如果该场失败会导致降级 3 输给明显实力逊于自己的球队

事件名称		事件概要
	内容与效果	球队全体心理状态下降：上述第1点，心理状态−20；上述第2点，心理状态−20；上述第3点，心理状态−10
古巣对战 （与前1任俱乐部对战）	发生时间	比赛前一天
	触发条件	与之前的1任俱乐部进行对战
	内容与效果	球队全体心理状态高涨，+20
TV番组 （电视节目）	发生时间	联赛开幕的前一天、中盘2月1日、终盘倒数第7轮比赛的前一天、德比战的前一天
	触发条件	无特定条件
	内容与效果	德比战前根据采访者预测的不同，教练回答的内容不同会对球队的心理状态造成如下变化 1.采访者预想自己俱乐部获胜时作出胜利宣言，全队心理状态+10 2.采访者预想自己俱乐部获胜时作出谨慎发言，全队心理状态−10 3.采访者预想自己俱乐部败战时作出胜利宣言，全队心理状态−10 4.采访者预想自己俱乐部输球时作出谨慎发言，全队心理状态+10
TV番组出演 （参加电视节目）	发生时间	比赛的前一天
	触发条件	至少获得5连胜
	内容与效果	乱数决定三种结果：名声值+100、监督忠诚度+5、名声值+80～179／监督忠诚度+4～8
TV取材 （电视采访）	发生时间	联赛首场2天前、冠军杯决赛2天前、德比2天前、连续3场比赛取得7.5分评价的选手的下一场比赛的2天前
	触发条件	满足发生时间中的一众条件
	内容与效果	根据回答不同，造成的效果也不同 1 联赛首场前采访时选择的选手，心理状态+30 2.冠军杯前采访时选择自信满满的回答，全队中24岁以下的选手心理状态+20、其余球员心理状态−15～+5 3 冠军杯前采访时选择普通的回答，全体球员的心理状态+10 4 冠军杯前采访时选择谨慎的回答，全队中24岁以下的选手心理状态−15～+5、其余球员心理状态+20 5 德比（主场）接受采访，全体球员心理状态+20 6 德比（客场）接受采访，全体球员心理状态+10 7 对连续3次取得7.5分评价的球员进行评论，该对象选手心理状态+30、监督忠诚度+5、选手名声值+10
记者会见（1） （记者招待会1）	发生时间	比赛开始前
	触发条件	双方实力相当，教练之间的名声值有差距会有1/2的机会引发
	内容与效果	比赛开始前对方教练会见记者
记者会见（2） （记者招待会2）	发生时间	比赛结束后
	触发条件	1.引发开赛前的记者招待会后，无论该场比赛胜负与否都会引发记者招待会2 2 3球大败则无须引发记者招待会1也有1/10的几率引发记者招待会2 3 双方教练的名声值相差超过50000点时，也会有1/5的几率引发记者招待会2
	内容与效果	根据该场比赛的结果不同，该事件所造成的影响也不同 1.赢球，监督名声值+50 2 输球，全体球员心理状态−10 3.3球或以上大败，下一场的对手将在射门系数据+1、传球系数据+1、连携值+3中随机三选一 4 名声值相差悬殊时，被对方教练点评的注目选手心理状态+20，如果处于成长期的话，有3%的几率使实能力适当提高
ナショナルチーム选出 （当选国脚）	发生时间	国家队集训期
	触发条件	无特定条件
	内容与效果	当选国脚的选手会暂时离开俱乐部参加国家队集训和比赛
会长访问 （主席探访）	发生时间	[illegible]
	触发条件	成绩不振时或俱乐部所属选手不足15人时
	内容与效果	主席大人会随机给予人事资金要求招兵买马或直接推荐选手补充（能力较低的球员）
VIP观战 （贵宾观战）	发生时间	赛季中
	触发条件	主场比赛时有1/50的几率引发，如果是重要的比赛则几率提升至1/3
	内容与效果	获得该场比赛的胜利，会长按结果拨给相应的人事资金，赢得越多给得越多
グループ战术组增加 （团队战术组增加）	发生时间	通常
	触发条件	名声值超过5000
	内容与效果	团队战术组增加1个（最大可拥有3个）
怪我发生 （受伤）	发生时间	训练后或国家队集训、比赛途中随机发生
	触发条件	疲劳度的大小与几率成正比
	内容与效果	受伤的选手会暂时脱离俱乐部或国家队进行相应时间的养伤
怪我判明 （检查伤病）	发生时间	俱乐部比赛或国家队比赛结束后
	触发条件	疲劳度的大小与几率成正比
	内容与效果	比赛后，经队医检查判断伤病的情况和养伤期。祝大家的爱将千万不要受到半月板、十字韧带、骨骼类的创伤
优胜イベント （优胜庆典）	发生时间	冠军[illegible]赛后
	触发条件	赢得[illegible]
	内容与效果	播放制作人员、授权、赞助、鸣谢的名单及Ending

选手能力六角形与选手能力评价

OFS＝攻击力、DFS＝防守力、SPD＝速度、STM＝体能、POW＝力量、TEC＝技术

バックアップ（后备军）→调子次第（视状态而定）→レギュラー（正选球员）→中心选手（球队核心）

电子竞技场 ESPORTS ARENA

“电子竞技场”以全新的栏目规划与大家见面了，这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。

Email请发ucg@ucg.com.cn，移动短信请发DC+意见到33557770，联通请发送到93557770。

电竞新闻网 ESPORTS NEWS 幽灵小队之战地风云

世嘉又一力作！使用Chihiro基板的3D枪械射击游戏《GHOST SQUAD》（译为《幽灵小队》）全面铺货登场！玩家所扮演的是统属国家机构超法规组织M.O.P（全称为Multiple Operation-Program）的特种部队的皇牌队员。而GHOST的全称则是Global-Humanitarian-Operation & Special-Tactics，全球人道主义特殊行动战略。GHOST SQUAD所接下的任务其实是正规军队无法应对，而由特种部队执行的特殊任务，其特点为神速迅猛、不留痕迹。本作的街机筐体将配备专用枪械控制器，拥有3阶段射击模式和特殊Event对应键位。对应专用IC卡，记录包括玩家等级、道具、任务等级等个人资料，随着玩家个人数据的上升，可供选择的作战方案也会增加，并且可对武器进行换装处理。此外，更可以对应网络排名。本作中的任务方案路线由玩家实时自由选择，这样使得临场感大增。同时还可以使用诸如热能探知器、夜视仪等特殊装备。在游戏中玩家还会遇上丰富的Event，比如远距离狙击、拆弹、近身搏斗等等。通过这款《幽灵小队》，大家一定能体验到别样的乐趣！


▲街机筐体中曾经十分流行的射击游戏，现在并不十分景气。想当年，《死亡之屋》是多么地火爆！现在这一款《幽灵小队》能否再次掀起射击游戏的热潮呢？


▲专用街机筐体，是不是很豪华呢？



▲十分精细的场景，拟真度非常高！


▲专用IC卡。

运动休闲Bar Vol.1 《扣杀球场 职业锦标赛2》

文 阿迪

“休闲运动Bar”是个新的栏目，向大家推荐一些休闲运动的小品级游戏，闲暇时增添乐趣又能轻松了解更多的体育运动知识。


▲《扣杀球场2》的日版封面。

《扣杀球场 职业锦标赛2》是Namco今年推出的一款真实模拟类网球游戏。拥有16位世界网坛顶级选手的真实资料授权，四大满贯加年终大师杯的挑战性赛事，临场感华丽的选手表情特写，多视角的比赛模式等等素质不俗的特点。游戏的整体风格轻松明快，但又不失互相对抗的激烈碰撞。

男子选手方面包括罗迪克、费雷罗、亨曼、休伊特、布雷克、格罗斯让、哈斯。对比《扣杀球场》初代时的桑普拉斯、阿加西、卡费尔尼科夫、拉夫特，不仅仅是数量上的进步，而且也体现出世界男子网坛竞争之激烈。长江后浪推前浪，一代新人胜旧人。相信在未来的《扣杀球场》3代中，呼之欲出的男子网坛帝王费德勒和新一代美少女偶像莎拉波娃也会出现在游戏之中。各位网球运动的FANS可不要轻易错过啊。

通过简单的十字键配合□、○、△、×就能够作出落点、力度、速度各异富有技巧性的击球。无须大量的上手时间去熟悉系统，但这并不代表着肤浅。本作与真实网球的性质一致，当对战双方将技巧组合使出时，球场的变化就会衍生无数种可能。各种各样的打法风格都能够在游戏中展现各自的风采，16位网坛一流高手已是各种风格流派的代表人物，而且自由度宽广的育成模式更是对此作出了最好的补充。在育成模式里，玩家可以利用达成练习目标和赢取比赛所获得的经验值提升育成选手的等级，每提升1级可以获得50点育成点数。育成选手的培育方向包括基本素质和技巧能力两大方向，每个大方向下又下设6个分项能力，玩家完全可以按照自己的爱好来育成理想中的超级选手。


▲《扣杀球场2》的美版封面

总体来说，《扣杀球场 职业锦标赛2》是一款气氛轻松、节奏明快、上手简易、对抗激烈的网球游戏。

本栏目除了编辑部全体同事的精心推荐外，如果广大读者朋友也有自己的心水推荐，不妨将之拟成1500字以内的文章通过ucg@ucg.com.cn发给阿迪。让我们一起来分享你的休闲运动，将你的快乐带给大家。



©SEGA 2004
www.plumbook.cn



胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗

为了倒下的队友们，我将战斗到底！

——罗纳尔迪尼奥



局部进攻配合

文 阿迪

在《WE8》中，局部的阵地战和反击战是进攻环节中非常重要的组成部分。由于AI整体在执行战术的坚决性上仍有所欠缺，所以局部地区的争夺才显得更为重要。《WE》发展至今，有一点始终令人感到十分遗憾。进攻和防守始终被体现为两个独立的部分，在攻守转换和整体衔接上还是比较僵硬。所以才会产生例如“7人专职防守，3人无须回防专职进攻”等的功利性打法。当然，如果从《WE8》只是个单纯的足球游戏的视角去看待的话，产生这样的现象也是可以理解的。

基础

局部配合是整体进攻战术的基本构成部分，所谓局部配合是指在局部区域中，由2名或3名队员通过各种技术组合突破对手相同或较少的防守队员的方法。在《WE8》中，我们应重点看待的准则包括以下几点：

1. 制造以多打少的区域人数优势；
2. 熟悉发动“二过一”操作的各种技巧和形势；
3. 对于配合所制造出的空挡能够敏锐地察觉。

除了×、△键的基本传球外，发动二过一（One Two）的两种技巧：L1+×、×+R2（确定受传者后）想必大家已经非常熟悉，在此就不一一赘述了。R3压发式手动传球对于塞进狭小空间内的空挡有神奇的效果，比如从2名防守队员之间的1到2个身位内硬塞过去。但是整体的精确度对于手感的要求较高，还是不推荐作为常备技巧来使用。

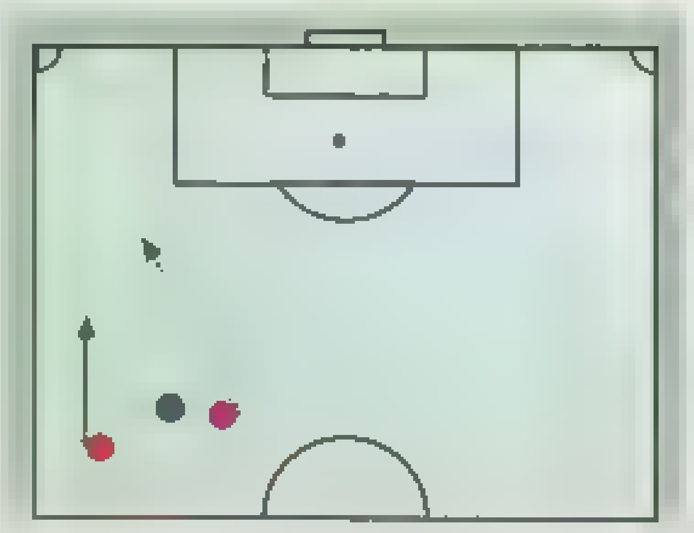
配合

二过一是足球比赛中最为简单常用、直接有效的进攻配合。二过一的种类一般包括以下几种：

1. 传切配合二过一；
2. 踢墙式二过一；
3. 交叉掩护二过一；
4. 回传反切二过一。

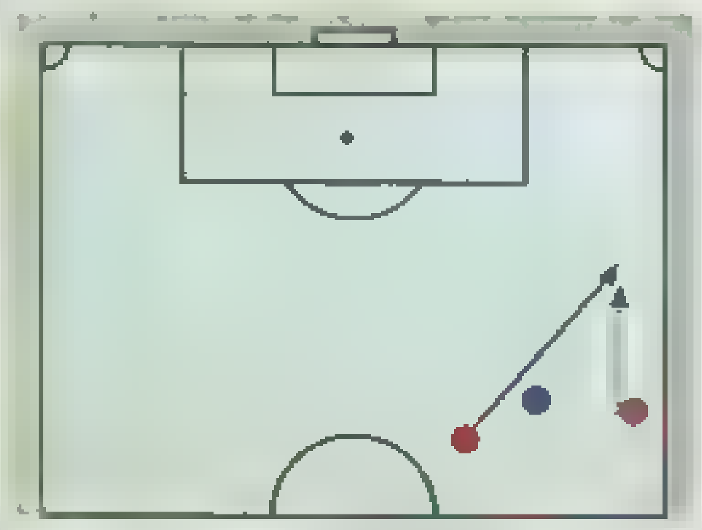
以上述4种二过一的特点来看，交叉掩护二过一对于配合球员的要求较高，与一般的AI要打出这种配合比较困难，所以就不再另外讲解了。但如果是多人配合的话，就另当别论。以下将就1、2、4这3点举出相应的范例进行讲解。

传切配合二过一



▲直传斜插

这种局部配合是通过2名进攻球员最基础的一传和一切突破对方1名防守队员的配合方法。在《WE8》中，我们主要应注意接应球员与防守队员的位置关系，根据该球员的个人特点的异同，传球的时机也有所不同。比如阿德里亚诺、范尼斯特鲁伊、罗纳尔多这一类身体强壮、爆发力强的球员，可以在他们与防守队员贴近时作出传送，大多数情况下他们都能够成功挤开或甩开防守球员接应传球。但如果是欧文、萨维奥拉这一类敏捷性高、速度快的球员，传球的时机应在他们与防守球员相距1个身位左右的距离时。

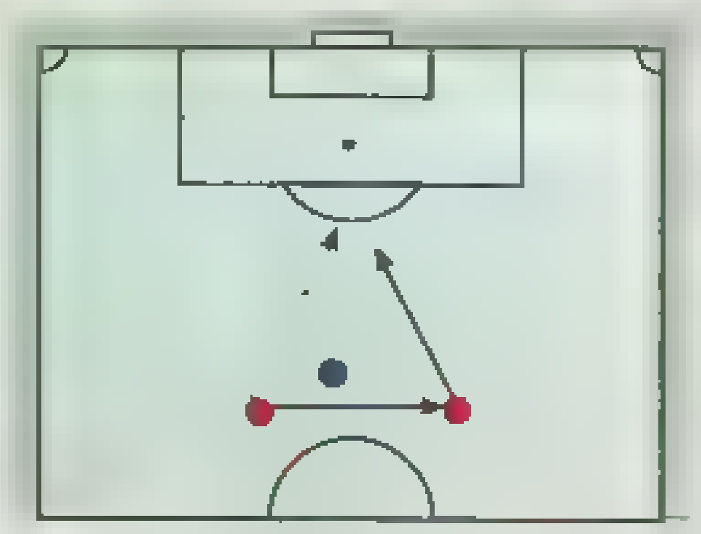


▲斜传直插

直传斜插和斜传直插是传切配合二过一的两种基本配合，关键是如何控制受传者的跑位意欲和把握传球的时机。斜传直插，我们可以通过发动二过一来制造，因为在《WE》中二过一的受传者其跑位路线固定为直线。而直传斜插，我们更多地需要注意在边路时使用。由边前卫直接送出直传，而前锋斜插接应是个较为普遍的情况。

踢墙式二过一

这种2人配合是《WE8》里最为常见传切配合之一，对传球者与受传者都有较高的要求。通常1次成功的踢墙式二过一可以突破对方1名、甚至2到3名的防守队员。它是一种简捷、有效的配合，且适用于绝大多数的场上形势。发起配合时要注意形成三角站位是一种基础思路，至于传球时的方式和时机则根据场上的形势变化来决定。



▲踢墙式二过

在熟练了踢墙式二过一的基本操作和思路后，我们还可以将其发展为二过三或三人正三角或倒三角配合，从而衍生出更多的局部配合。比如2人连续进行二过一配合突破整条防线，禁区前多人配合回做给后插上的队员进行远射等等。它们在《WE8》中都是较为实用的配合之一。

回传反切二过一



▲回传反切二过一

从基本的情况来看，这一种配合起码是由3脚传球和2名进攻球员来组成的。但是在《WE8》中，玩家无法控制无球队员经常作出直接有效的回撤接应，最多只能控制带球队员尽量靠近无球队员。所以回传反切二过一也分为2脚与3脚这两种情况。这一种局部配合的作用在于让接应球员摆脱对方的盯人防守，利用自身在身体或速度上的优势甩开对方的防守。因为回传后的一刹那接应球员立即转身，主动权把握在进攻方的手里，而作为防守球员如果不能作出行之有效的预判，那么转身一慢就会被进攻方有机可乘。

2脚的情况多为目标球员持球，然后回传给传球脚法较好的球员，紧接着作为受传者立即转身起动。在《WE8》的同类情况下，发动×+R2（确定受传者后）的二过一可以便捷地完成2脚的回传反切二过一配合。而3脚的情况下，传球者就切换为中场向前的持球队员，经过其与受传者间的2次倒球后，再由其发动配合里的最后一传。发动×+R2的时机与2脚配合时一致。3脚配合的关键在于2人间倒球的节奏，何时回传以及在回传前如何引诱对手靠近受传者都是我们可以利用的技术环节。

局部进攻配合是球队整体战术的组成环节，没有顺畅的局部配合就无法串联整体的进攻。在进行以上的局部配合时，传球的时机根据场上的形势千变万化，需要玩家通过观察形势作出判断。

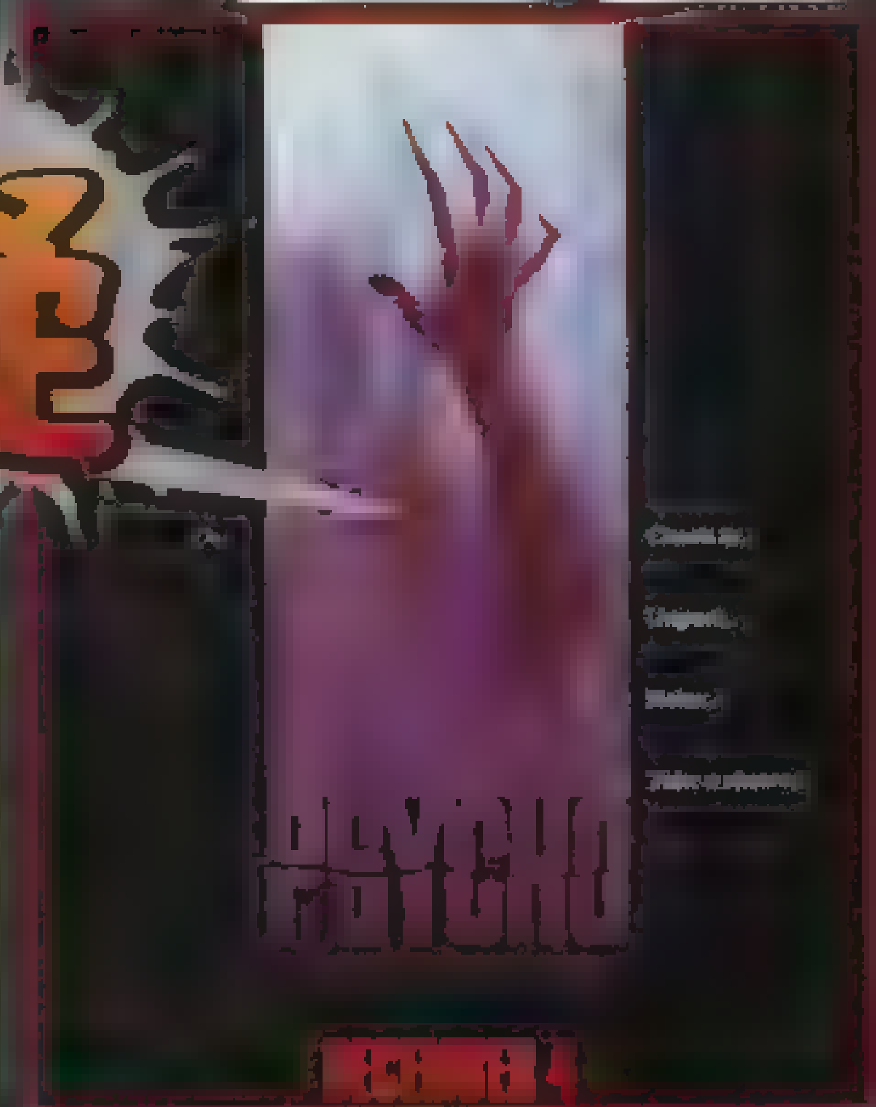
本文图例

- ● 进攻球员
- ● 防守球员
- ····▶ 跑位路线
- ——▶ 传球路线

www.plumbook.cn

文 天之业云　编 胜负师

惊悸与悬疑



寂静岭、鬼屋魔影、皆神村这些耳熟能详的地方不知道留下了多少玩家的惊惧与心跳？而僵尸、怪物、恶灵这些面目狰狞的轮廓又多少次惊醒了酣梦中的人们？

作为最能贯彻游戏电影化理念的AVG解谜游戏，在游戏的表现能力获得极大的解放之后，迅速发展为一个庞大的种类，而恐怖式解谜又以其独特的魅力吸引了其中大部分玩家的驻足停留。恐惧是人的七情六欲中的一种负面情绪，但是它为何拥有如此之大的魅力，使人在不断受惊吓之后仍然不断去追逐这种体验呢？有人说它是释放心理压力的一种手段，有人说它是健全自己心智的一种途径，有人说它是对胆量和意志的一种考验。而笔者认为，恐惧之所以能够作为一种大家都趋之若鹜的娱乐，最重要的是它能提供一种犹如极限运动般巅峰状的快感，而这也是恐惧和游戏能够如此亲密结合的重要原因。以下这篇随笔，天之业云将和大家一起探讨一下恐惧产生的原因、恐惧的表现手法和游戏中的恐惧。

什么是恐怖？

在我们开始深入恐怖的探讨之前，首先要解决一个问题——什么是恐怖？

我们可以这样粗略的定义：恐怖是让人产生恐惧这一心理现象的一种事物的属性。但是人为什么在面对这类事物的时候，会产生恐惧心理呢？先让我们来看看人对于各种恐惧因素的排名。



一项比较权威的调查表示，人类的恐惧因素依次排序为：死亡、黑暗、鬼怪、疾病、猛兽……而这些排在比较前面的东西都有一个共同属性，就是它们都是超出人的能力范围的东西，是单凭一个人的力量无法把握的东西。但超出人的能力范围的东西还可以区分为人能够理解的东西和人尚且无法理解的东西，而后者则是其中更为恐怖的因素，因为未知产生不安，不安产生恐惧。

人总是尝试去解释一切，但是人的力量面对无限的未知终究是有限的。在无穷无尽的未知面前，人只能感觉到自己的渺小、自己的脆弱，自己需要保护但又孤立无援。所以，真正的恐惧来源于未知，虽然未知背后既有危险也有希望，但是人们一般情愿选择认知范围内可以预计到的危险而不愿意赌博认知范围之外的希望。

最大的恐惧，是对未知的恐惧。在恐怖艺术中，主人公（也包括欣赏者）一般都会陷入到一片茫然无知之中：凶手是谁？凶手此刻隐藏在什么地方？下一个受害者将会是谁？用一句经典的凶手台词概括，就是"我知道你要干什么，你却不知道我要干什么"。这些还属于表面的浅层次的未知，而在深层次，恐怖艺术则折射出人类难以摆脱的重重未知，如对自然界的未知（究竟有没有怪兽和鬼魂）、对宇宙的未知（究竟有没有外星恶魔）、对人格变态的未知（人究竟会变得有多邪恶）、对生命变异的未知（人会变成隐形人甚至苍蝇吗）以及对未来的未知、对潜在危险的未知等等。

按照这种说法，我们也可以解释大多数恐怖电影和恐怖游戏的表现手法。比如，视觉恐怖实际上是利用人们视觉经验上的出位，而心理恐怖则是在观众心中不断的制造疑惑，这些疑惑随之带来难以解释的未知，而这些未知则带来真正的恐惧。

视觉恐怖和心理恐怖

视觉恐怖是纯粹的感观刺激，它源起于通俗文化小说中大量的血腥暴力描写，而且如今在以斯蒂芬·金为代表的商业恐怖小说中是受欢迎的重要因素。在电影方面，它也是商业恐怖的重要内容，它是最依赖于技术表现力的，也是最拥有群众基础的恐怖表现方式。因为其最直白的表现方式能为各阶层人们所理解，但它又需要用最尖端的技术来冲击人们认知能力的极限来换取恐怖效果。所以，虽然血腥暴力内容的小说不登大雅之堂，但是在电影方面视觉恐怖则被一直以来推崇电影技术化最高的美国好莱坞式商业恐怖片所推崇。当然斯蒂芬·金的小说还是相当的受欢迎，但是他的小说相当的电影化，和电影的结合使他的小说和改编的电影在商业上都非常成功，而且他的小说除了血腥暴力的描写以外也吸收了许多心理悬念小说的优点。

视觉恐怖电影的代表是大量处在恐怖艺术金字塔底层的商业恐怖片，这些很多都被拍成了系列片，比如《万圣节》（Halloween）系列、《猛鬼街》（Nightmare on Elm Street）系列、《异形》（Alien）系列等。它们虽然内容肤浅、情节老套、故事极端重复，且三番五次的续拍，片中的恶人或恶鬼早已在观众的心里实体化，虽说不能达到汗毛倒竖的恐怖效果，但是至少也可以用不花太多脑筋的休闲心态来凑凑热闹。但此类以技术堆砌和重复的惊吓套路为实体的恐怖片在经年累月的重复后，对新生代的观众难免无法保持持续的吸引力，这些年轻的观众也缺乏他们父辈那种通过一个系列的多部电影将某一恐怖人物的恐怖感逐渐积累起来的一个过程，所以这类恐怖电影在近年来已经逐步式微，逐步被一系列动作恐怖片所取代。动作恐怖片将动作片的惊险刺激和视觉恐怖的视觉冲击结合在一起，对观众的承受能力和认识底限进行双重的冲击，这类电影在2000年塔森·杜德沃的《入侵脑细胞》（The Cell）中达到顶峰。如今，依靠纯粹技术堆砌和重复惊吓套路的视觉恐怖为主要内容的恐怖电影已经不多见，他们往往以结合其他形式电影如动作片、惊险片、犯罪片、科幻片等的方式共同发展。

至于游戏方面，在进入次世代主机时代之后，大多数恐怖式解谜游戏都带有大量的视觉恐怖成分，传统的电子音响小说形式的文字类冒险游戏已经退居二线，这与游戏的高成本和高商业性是分不开的，也和视频游戏的主要顾客群为青少年有关。这些游戏需要以视觉恐怖为切入点，然后再开始让玩家接受一些其他的内容。此外，在进入次世代之后，游戏在视觉效果方面一直是站在时代的前列，所以就表现力来说也相当适合表现视觉恐怖的内容。

较之视觉恐怖，心理恐怖拥有较深的历史渊源和较高层次的欣赏观众，一般认为它们起源于欧洲的恐怖文艺、推理小说和悬念小说，这其中涌现过不少非常优秀的小说作家，比如阿嘉莎·克里斯蒂（《大侦探波洛》系列）、柯南道尔（《福尔摩斯》系列）、莫里斯·勒布朗（《侠盗亚森·罗宾》系列）。这类小说一般都是从描绘我们熟悉的日常生活入手，依靠恐怖气氛的渲染、逻辑推理上的误导、情节的张驰和复杂的人物矛盾演绎平静表面下的一级恐怖。阿嘉莎·克里斯蒂的名言"平静的生活下隐藏着许多罪恶"可以说是对心理悬疑小说主题的最好概括。

作为悬念小说的继承者，悬念电影在表现力上要更胜一筹，因为电影那种空间转换和时间交错的叙事方式和悬念小说的表现方式非常相近，两者都需要制造紧张的气氛将观众的积极思考卷入到整个的叙事结构之中，两者也都需要制造悬念以使观众对以下的情节展开产生强烈的期待。但是电影的综合艺术性使得其无论是在画面还是音乐上都有更多的空间可以发展，多重艺术形式的共同作用也要比纯粹的文字构筑的悬念气氛要形象和丰富得多。











©1992 CHUNSOFT ALL RIGHTS RESERVED. ©1993 I.MOTION, ALL RIGHTS RESERVED. ©2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. All rights reserved. ©TECMO,LTD 2005
www.plumbook.cn
&3DM SMV

在电影方面，心理悬疑片也是恐怖片中最有思想深度和艺术张力的一种类型。因为心理悬疑片比较贴近电影艺术特性，所以这类电影的悬念气氛的营造和电影的表现技巧紧密相关，所以心理悬疑片也成为了一位导演水平高低的试金石。一部恐怖片是平庸还是有创意，刁钻的观众一看便知，这就迫使恐怖片编导必须不断地对旧有的模块进行改造，形成新的悬疑机制。在这样的解构颠覆、再解构再颠覆中，电影语言得到了刷新。一些世界级的电影大师，如库布里克、波兰斯基，对恐怖片情有独钟，都是想借助恐怖片这种样式，来探索和挑战电影语言的极限。



一般都认为，在电影史上，英国大师希区柯克对于悬念电影拥有最大的贡献。他最早发现了悬念对于电影语言的决定性意义，在与悬念电影的亲密接触过程中，发现了蒙太奇等电影特有的语言并进行了深入的探索，对后世的悬念电影的基本架构和表现手法有着深远的影响。他的《精神病患者》、《后窗》、《群鸟》等作品被传诵至今，成为心理恐怖的典范，现已有多部被重新翻拍。此外，提到悬念电影，就不能不提英国著名导演斯坦利·库布里克惟一的一部恐怖片《闪灵》。斯坦利·库布里克是举世公认的电影大师，虽然他并不以恐怖片见长，但是《闪灵》却是举世公认有史以来最恐怖的经典影片。《闪灵》有着诸多悬念小说和悬念电影的共同特点，比如利用电影语言进行逻辑上的误导、人性的深层次剖析等等，再带上库布里克一直以来对人性持有的悲观看法，在深度和广度上拓宽了斯蒂芬·金的原作的内涵。这部片子中营造悬念和恐怖气氛使用的手法相当的经典，可以作为范例来解读，有条件的读者一定要找来一看。



悬念小说和电影的另一个特点是对人性的深刻挖掘。与外部世界的茫茫无际相比，人的内心世界同样的悠远深邃，它同样是人类的未知领域。在面对难以揣测的邪恶内心时，观众仍然会感到不寒而栗的恐惧。一般恐怖艺术对于人性的挖掘拥有两个层次，其一是对人性的认知底限的挖掘，即人性中还有多少邪恶未被挖掘，人性本善还是本恶，如若本恶的话又可以恶到什么程度；其二是对人性的信任底限的挖掘，这源于现代社会深刻的信任危机，这实际上就是对人类已知的人性认识的信任基础的挑战，信任的基础一旦被推翻，则建立在其上的人际关系的信任大厦将轰然倾倒，将岌岌可危的信任大厦摆在观众的面前，制造心理上的压迫感和恐怖效果，同时通过对人性认识的已知部分进行质疑，将观众推向更大的茫然和未知，从而带来更大的恐惧。

欧式悬念和日式玄疑

世界上有两个地方出产最优秀的恐怖艺术，而且东西方的文化差异决定他们的发展倾向和审美观各有差异，所以只能说各有特色，很难一较高下。

欧洲是悬念小说的发源地，优秀的悬念小说作家可谓层出不穷，这些我们上面已经有所提及，而且，欧洲也同样是恐怖电影的发源地，最早的恐怖电影诞生于德国，1916年由德国著名舞台剧演员保罗·韦格纳演出并协助导演的一部根据希伯来传奇中的人物改编的影片《无魂人》（原意为"一种有生命的人"）是第一部有影响的恐怖片，而1919年德国乌发公司的《卡尔加里博士的小屋》引起了轰动，之后又有《吸血鬼》、《蜡像》等佳片相继问世，使恐怖片成为最早确立风格的片种之一。到了上世纪60年代，悬念小说的表现手法开始和恐怖电影相结合诞生了悬念片，以英国著名导演希区柯克的《精神病患者》为开端，标志着恐怖片的一个重大的转折，同时也确立了希区柯克悬念大师的地位，然后随着许多著名导演在这一题材上施展他们的才华，逐渐确立了欧式恐怖在世界影坛上的地位。此外心理悬念片较之极端依赖高新技术的美式视觉恐怖电影成本要低得多，但恐怖效果却要好很多，只是在艺术上有着更高的要求，所以非常适合欧洲的小成本艺术实验电影的制作方式，很多欧洲国家都寄希望于这类电影，把它当作和好莱坞电影工业化相抗衡的工具，成为电影艺术化复兴的希望。



对于传统悬念小说手法的继承和注重内涵的传统使欧洲的恐怖片更看重心理的冲击力而非视觉效果，因此，欧洲的恐怖片具有真正寒至骨髓的恐怖效果。另外，较之日本玄疑电影的表现方式，欧洲恐怖电影在悬念的表现上显得更为理性，这既是源自西方人理性思维的传统也是极端强调逻辑推理的悬念小说的遗传。欧式悬念电影和欧洲推理小说有着许多相似之处，在这类电影中，观众往往被摆在旁观者的位置，冷静客观地看待事态的发展。导演在不完整的前提条件下提出一个个不同的可能性，然后利用严密的逻辑推理与观众玩着智力游戏，设下一个又一个圈套，对观众的判断力进行着误导，随着故事的推进，这些可能性被逐一否定，将观众的思考导引向疑惑、迷乱和不安，从而使观众对于事态真相更加难以把握，然后从这种未知中制造恐怖，同时它有着一个不断施压的情节机制，使观众始终处在喘不过气来的状态，使得观众的思考活动始终带有一种压迫感，最后的结局往往会被引向一个让人意想不到的结果。

日本的恐怖艺术有着许多他们自己民族性的东西。日本人是一个奇怪的喜欢将事物的两个极端同时糅合进自身的一个民族，这与他们是生活在一个国土狭小、资源匮乏的岛国之上的居民有关，在他们身上，相互矛盾又激烈冲突的东西可以和谐共存，这种矛盾也同样体现在他们的喜好和他们的艺术品味上面。

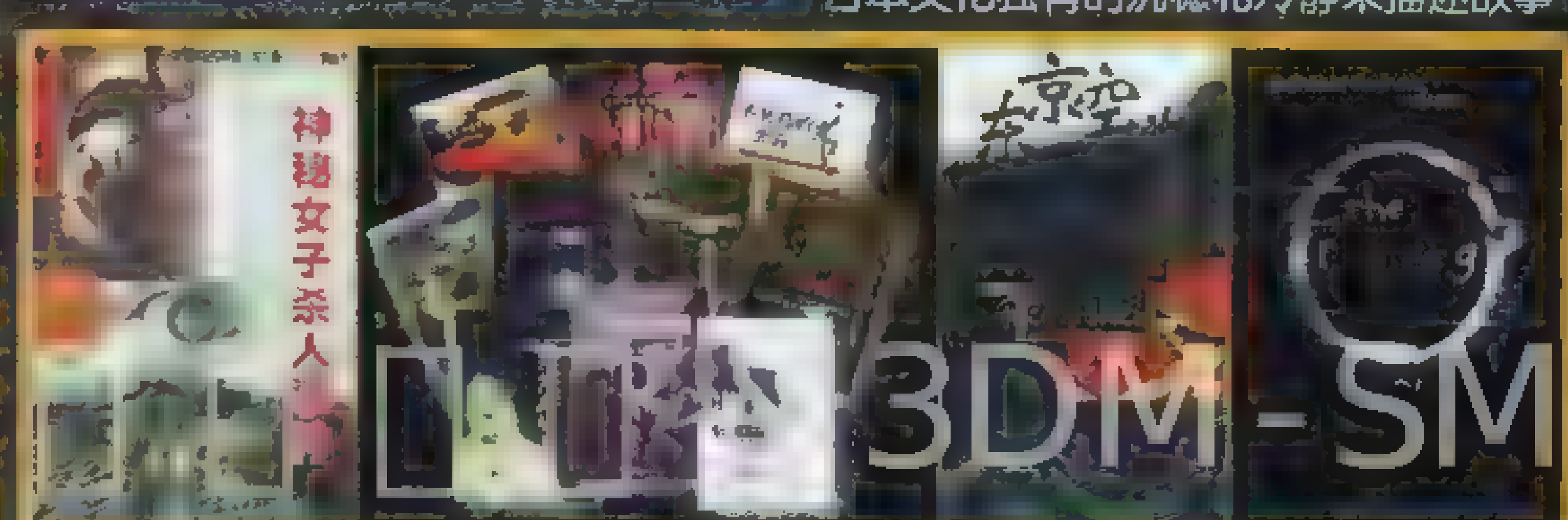
阴惨的天空、狭小的国土、贫乏的资源、局促的和室、矮小的身影、彬彬有礼的举止、不露声色的表情、艳丽而又拘谨的和服，无不给人一种喘不过气来的压抑之感，但埋藏在这一切下面的，则是一颗颗激烈斗争着的、充满着反抗和扩张欲望的内心，所谓波澜不惊之下的激流暗涌，这与强调平静表面下的激烈冲突的悬念艺术之间有着一种天生的契合，赋予了大和民族在悬念艺术上得天独厚的天赋。

除了这种日本民族所追求的"极至之道"外，赋予日本悬念艺术风骨的，还有他们基于东方感性文化传承久远的阴性文化传统，这种阴性化的思维以及表现方式使得悬念艺术的表现手法"由内而外、由心随行"地向外散发扩张主旨，形成一种特有的魅力。日式的悬念艺术更为写意，并非像欧式悬念那样讲究严密的逻辑性，通过误导欣赏者带来恐惧，而是依靠用悬疑推理的色彩在点滴积累中勾兑出恐怖的气氛，一种看不到，却又被无数琐碎细节渲染出来的具体危险确实存在，这才是日式悬念的主要特点。此外基于东方玄学文化的阴性气氛也是其他西方国家无法模仿的，所以用有强调逻辑推理意味的悬念来称呼日本的悬念艺术并不太合适，而是用带有感性化写意味道的玄疑来称呼似乎更为合理。

与欧洲一样，日本的推理小说有着相当悠久的历史和辉煌的成绩，这构成了日本玄疑艺术坚实的塔基。代表作家有江户川乱步（《明智小五郎》系列）、横沟正史（《金田一耕助》系列，金田一一他爷爷啦）、森村诚一（《三证明》系列）、松本清张等等。早期的推理小说是借鉴欧洲的作品，比较讲究逻辑性，当时日本推理小说创始人江户川乱步给它下的定义是："主要着眼于运用逻辑推理，逐步解开有关犯罪的秘密，描写破案过程的有趣的文学。"但发展到上世纪90年代，随着新一代以铃木光司为代表的恐怖小说作家的崛起，日本的恐怖小说开始越来越不强调逻辑的作用而更强调氛围的营造，而小说中弥漫的阴郁、幽闭的东方气质带来的则是更多的神秘、更多的恐怖、更多的不可思议，从此，日式的玄疑风格从悬念的概念中独立了出来。

日本的恐怖漫画也是玄疑艺术的构成部分，其中最具有代表性的是伊藤润二的作品，他的作品充满着黑暗、绝望，是真正的"极道"，而且同样也非常注意恐怖气氛的点滴营造和积累。

在电影方面，日本也是恐怖电影的生产大国，1999年中田秀夫导演的《午夜凶铃》在全世界范围掀起了一轮日式玄疑恐怖片的高潮，值得一提的是据说《午夜凶铃》的小说居然是铃木光司在家里带孩子的空余时间里写的，一边哄孩子，一边写小说，让人再一次佩服日本人可以将两种矛盾完美的糅合在一起的本领。以《午夜凶铃》为代表的日式玄疑电影以日本文化独有的沉稳和冷静来描述故事



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场

3DM-SMV
www.plumbook.cn

的发生，突出表现了对意境的营造、悬念的铺垫。自始至终，观众都被剧情牵着鼻子走，随着情节发展，心理上的紧张感逐步加大，欲罢不能。

最后，笔者打一个比方来比较欧式悬念和日式玄疑在恐怖感营造方式上面的不同。欧式悬念像是你在一间悬满达摩克利斯之剑的大房间里，你想逃脱危险，但是无论你向哪个方向逃，头上总有一把剑悬着；日式玄疑好比你在一间悬满达摩克利斯之剑的小房间里，行动已经被束缚住，只能眼睁睁地看着剑向你缓缓地落下，但是你这时却无法动弹，突然剑落了下来，啊！真幸运，没有掉到你头上，但是你往上一看，却惊发现原来那把剑的后面还悬着一把更大地剑，正在缓缓落下。

游戏中的恐怖

在我们勾勒出传统恐怖艺术的大致框架后，我们继续讨论一下恐怖游戏的表现手法。限于篇幅，我们只挑最有代表性的进行，至于更深入的研究，我们希望可以留给读者。

提起恐怖游戏，我们必须从它的最初表现形式——电子音响小说说起。它们诞生于游戏的画面表现能力比较贫乏的年代，所以只能以文字为主体，并辅以音乐、音效、静止画面的方式制造恐怖的效果。中村光一的CHUNSOFT公司在SFC、SS、PS平台上制作的一系列电子音响小说如《弟切草》（1992年，SFC）、《恐怖惊魂夜》（1994年，SFC）、《街》（1998年，SS）是这类游戏中优秀的代表。此类游戏可以说和悬念小说之间有着最深厚的亲缘关系，是悬念小说的直接继承者，因为其文字部分就是一部完整的悬念小说，然后利用音乐、音效、简单的画面、文字的节奏和频率来烘托恐怖的气氛。文字部分是主体，作品的好坏完全取决于文字部分小说作者的水平。CHUNSOFT的音响小说如此优秀正是多亏了优秀的悬念小说作家长坂秀佳、我孙子武丸的加盟。但在这类游戏身上，游戏自身的特点体现得较少，玩家除了在一些选择支上拥有决定权外，大多数时候是作为整个故事的旁观者，游戏的交互性是相当薄弱的。虽然有音乐、音效和静态画面烘托气氛，但游戏的主要进行方式却和阅读一本小说没有什么两样，并没有利用游戏自身的特点来营造恐怖感，所以这类游戏只能看作传统的悬念小说在游戏领域的延伸，它们是游戏版本的悬念小说。但这类游戏在直接复制悬念小说的恐怖表现手法的同时，也继承了悬念小说的深度，将这类游戏的内涵推向了难以企及的高峰。这类游戏的爱好者们通常认为，此后主流恐怖游戏的发展方向即在恐怖游戏中增加了视觉恐怖的内容反而是冲淡了以文字为主体的恐怖游戏的内涵。其实恐怖文艺界早有文字恐怖和影像恐怖之间的争论，它们其实只是体现恐怖感的不同手段而已，应该说各有所长。而且某一媒体用其他媒体的优点体现恐怖感归根结底还是一种借鉴，是别人的东西而并非自己的，游戏应该发展出用自己的语言营造的恐怖感。

差不多同一时间，PC平台上也诞生了许多优秀的恐怖解谜游戏，其代表作有1992年BRODERBUND公司推出的《神秘岛》（MYST）系列和1993年Trilobyte公司制作的《第七访客》（THE 7TH GUEST）。它们将恐怖气氛和解谜游戏方式相结合，让玩家在深入的思考中进行恐怖的体验，并使用光盘这一新媒体的大容量优势，添加了大段的视频回放和提高了静态画面的质量，使游戏能够通过画面更进一步渲染恐怖的气氛。在这些游戏中，悬念和解谜的结合有着很好的效果，证明在游戏的表现手法中，悬念和解谜有着一种天生的契合，所以后来的恐怖游戏都带有大量的解谜成分。但这类游戏自由度仍显不足，内容无非就是从一个静止的地方到达另一个地方并解决散布在途中的那些谜题，玩家除了解谜之外可以掌控的部分实在是太少，他们期待可以实现更高自由度的恐怖游戏。

1993年，法国的I-MOTION公司出品的《鬼屋魔影》（ALONE IN THE DARK）是恐怖冒险游戏中里程碑式的作品，它基本决定了今后恐怖冒险游戏的形式。第三人称视角和3D多边形构筑的角色再加上电影般的镜头剪切既增加了玩家的自由度和参与感，也将电影的艺术手法运用到游戏中去，从此游戏摆脱了仅以悬念小说的手法来营造恐怖气氛的时代，恐怖电影表现手法的介入丰富了恐怖游戏的语言。游戏在恐怖效果的制作上的探索对后来恐怖游戏表现手法贡献极大。游戏的灵感来源于H. P. Lovecraft的小说，这是一位在恐怖文学中有着很大的影响力的作者。讲述的是主人公孤身一人在一间恐怖大屋中的游历，期间遇到各种诡异的事情发生，也会碰到让人毛骨悚然的鬼怪幽灵。出于游戏得天独厚的优势，本作可以将文字恐怖和影像恐怖同时体现在游戏之中，这种感受对当时的游戏玩家来说是空前的。在游戏中，文字和影像同时不断地刺激着你埋藏在心灵深处的恐惧感，直到你完成游戏，依然被这种恐怖的感觉死死地缠绕着。这种恐怖感的渲染手段仍大量地在现在的恐怖游戏中得以运用。但由于1993年的游戏画面表现能力尚显不足，虽然此作进行了很多前卫的尝试，但无奈视觉恐怖极端依赖于画面表现能力，在拙劣的图像质量下，很多优秀的创意难免被打了折扣。此时的恐怖游戏，期待着游戏硬件的飞速发展以使画面的表现能力可以跨上一个新的台阶。

1994年末次世代机的出现极大地解放了视频游戏的画面表现能力，恐怖游戏如虎添翼，开始展现他非凡的魅力。

1996年3月，Capcom的《BIOHAZARD》横空出世，标志着游戏对于视觉恐怖手法的运用开始走向成熟。《BIOHAZARD》借鉴了《鬼屋魔影》的大量元素，将恐怖电影手法大量地运用到游戏中来，而图像技术的进步又将极其依赖画面表现能力的视觉恐怖发挥到了极至。即使在现在，很多玩家仍然还对那副正在啃食尸体、全身腐烂、血肉模糊的面孔记忆犹新，这在当时所造成的视觉冲击效果完全是震撼的。另外还有成群结队的僵尸、破窗而入的僵尸犬、从窗缝伸过来的一只只手臂等等。《BIOHAZARD》的恐怖是建立在视觉恐怖手法之上的，但也并非没有悬念恐怖的成分在内，比如对神秘的安布莱拉公司内部机密的逐渐深入、病毒背后的故事、威斯克尔复杂人性的深刻挖掘等等，只是表现手法尚不成熟，大多数只能作为推进剧情的线索而存在，对于恐怖气氛的渲染力度不够，远远没有游戏的视觉恐怖成分来得多。而且随着续作一代代的推出，游戏背后秘密的一点点被揭开，这些可怜的悬念恐怖成分也渐渐地被消耗殆尽。《BIOHAZARD》使用视觉恐怖手法制造恐怖效果获得了巨大的成功，使得该系列的续作一直往视觉恐怖这条道路上发展。但我们前面也讨论过，视觉恐怖需要用最先进的技术画面作支持，才能突破观众的视觉经验，让他们感到意料之外的恐怖。所以《BIOHAZARD》一直作为图像技术的先行者并在主机平台上的选择总是挑选表现力最强的进行制作，甚至冒着销量下滑和得罪自己忠实的顾客群的危险。此系列的制作人三上真司在作出主机平台选择这类重大的决策时，应该也考虑过画面的表现力对以视觉恐怖为主的“《BIOHAZARD》系列”的重要性这一原因。另外，我们前面在比较视觉恐怖和悬念恐怖时也讨论到，视觉恐怖不是一种持久的恐怖，这类作品的最初几作恐怖效果最好，因为对于观众的视觉经验来说，是最新奇的，当观众对这些重复的惊吓套路了然于胸之后，实际上也再无什么恐怖感而言，最后视觉恐怖会结合动作要素共同发展。这在以视觉恐怖为主的“《BIOHAZARD》系列”同样得到了相应的体现。所以，一般玩家在谈起“《BIOHAZARD》系列”时，也都会认为该系列的前两作最为恐怖，因为当时的视觉效果是最震撼的，而从第三作开始，恐怖感越来越低，动作感越来越强。这是因为在二代中恐怖感达到高峰之后，玩家已经对游戏套路相当的熟悉，它已经很难让玩家心中产生恐怖感了。从三代开始，《BIOHAZARD》其实已经变成一款动作游戏，玩家在面对一群僵尸时首先想到的是射杀而并非是恐怖，这对于一款恐怖游戏来







&3DM·SMV
www.plumbook.cn

说，是极其失败的，当然也许它今后作为一款动作游戏可能会很成功，在四代的演示画面中，赫然出现了大量屠杀村民的镜头，它已经堕落到以血腥暴力为卖点了。这不禁让人怀疑三上真司在宣传本作时说的："Don't Piss On Your Pants!"究竟是受惊吓的恐怖感造成的，还是屠杀的爽快感造成的，真让人扼腕叹息它曾进到过的辉煌。当然，这一切也是缺乏内涵的视觉恐怖发展的必然。

1999年3月4日，Konami的《寂静岭》为正在与视觉恐怖纠缠不休的恐怖游戏界吹来了一股强劲的心理悬念风。当然，这也是拜PS主机的机能所赐，只是这一次不是解放而是限制。1999年开始，次世代机开始走向穷途末路，其画面表现能力对当时游戏的视觉恐怖表现需要来说已经捉襟见肘，以视觉恐怖为主的"《BIOHAZARD》系列"已经开始转战DC平台，计划推出《维罗尼卡》，而Konami的《寂静岭》制作小组为了遮掩PS机能上的缺陷，不得不用一片迷雾遮住了全三维多边形构成的小镇的远景，期望以少量的多边形达到较好的效果。但这一遮却将整个小镇笼罩在层层迷雾之中，在这层安静而又缥缈的迷雾之下，发生的一切却又如此诡异离奇，似乎隐藏着什么巨大的危险，能清楚地感觉到但却又摸不着，逐渐积累的未知与恐怖噬咬着玩家的内心，而这层挥之不去的迷雾却又像一堵墙一般阻断着玩家和真实之间的距离，一次次的探索，一次次的解谜却始终将自己推向更大的谜团，一直到游戏结束，寂静岭中似乎还有无穷无尽的未知尚未被揭晓，这就是游戏版本的心理恐怖，《寂静岭》将恐怖游戏的发展带入了一个新的时代。

当然，《寂静岭》也有视觉恐怖的成分，但并非像"《BIOHAZARD》系列"那样如此依赖，《寂静岭》真正的恐怖来源于层层迷雾之下的未知，对于画面，它只是把他当作渲染恐怖的一个要素，甚至更希望画面是朦朦胧胧的，如果这样的话，整个游戏世界也会连带着亦真亦幻起来，有什么要比一个连世界的存在感都要被质疑的世界来得恐怖呢？这就是最大的茫然，最大的未知，最大的虚无。所以其续作在新一代代表画面革新的游戏平台Xbox和PS2上制作时，为了继续渲染这种亦真亦幻的气氛，制作者居然人为地添加了画面噪点这一奇特的要素，在其他的厂商互相竞争游戏画面的干净和艳丽时，《寂静岭》这一逆潮流而动不能不说是一招神来之笔。

《寂静岭2》甚至被不少玩家当成"神作"，因为它不仅和前作一样将镜头对准外部世界的未知，也将镜头对准了人性这一内部世界的未知。《寂静岭2》对于人性的挖掘是相当深刻的，至今仍很难有游戏可以与之比肩，我们在介绍恐怖艺术的心理悬念手法时曾经提到过，对于人性的挖掘同样也是心理悬念艺术的一部分，因为人对于自己的了解并不见得比对世界的了解来得多，《寂静岭2》的这一变化，其实也是在不断借鉴心理悬念艺术后自然而然的发展。

"《寂静岭》系列"用来渲染自己恐怖气氛的主要是从悬念艺术那里借鉴来得心理悬念手法，说得更细一点，就是欧式悬念的手法。但是游戏和电影之间有着很大的区别，这些从悬念艺术借鉴来的手法，为了适应游戏的表现形式做了许多改变。我们一开始在介绍欧式悬念的时候提到，欧式悬念艺术的作者或导演，喜欢利用严密的逻辑推理为手段，调动起欣赏者的积极思考，然后又设置了一个又一个圈套，将欣赏者的思路引向一个个死胡同，然而结局却是出人意料的，这样观众的思绪在欣赏过程中被无数次引向了茫然与未知，从而带来巨大的恐惧。当然，这些游戏不能照搬，因为电影的语言是叙事式的，而游戏的语言是交互式的，在电影中，可以通过大量的画面和叙述来牵引观众的思绪，但在游戏中，一旦加重剧情演示的成分就会破坏游戏的交互感，玩家就会抱怨这是在看游戏而并非玩游戏，那么游戏中的悬念是通过什么样的方式来设置的呢？《寂静岭》的做法是在游戏中留下一个又一个的谜，但这些谜留得相当显眼，有些是在剧情道具中，有些是在重要线索中，但却又表述得含糊不清，语焉不详，其目的正是希望玩家去发现去积极的思考，当然这些都是将玩家的思绪引向更加茫然的一个又一个圈套，《寂静岭》的每一作都对这一切背后的真实述说得非常含糊，每一次新作的推出又会推翻重构，将原本可能已经稍微整理出头绪的玩家再次弄得一头雾水，这其实和传统的欧式悬念是一样的，就是将观众的思绪引向更大的茫然，更大的虚无，更大的恐惧，只是手段上略有不同，针对游戏的特点做了很多的修改而已，在游戏中，进行严密的逻辑推理的，进行假设和误导的正是玩家自己，《寂静岭》背后所谓的真实根本就是一个幌子，或者说是一个巨大的圈套，为的正是要烘托出它的恐怖，正是这个原因，笔者认为，对于《寂静岭》的研究不能脱离它本身是一个游戏进行，因为这些随着游戏深入所带来的未知是隶属于游戏体验的，是游戏恐怖感的一部分，实际上，《寂静岭》正是让玩家在主动深入中去接触更多的未知，然后一再将这些否定，提出更多的未知，这些未知是悬念的一部分，恐怖感真正的来源，《寂静岭》系列游戏让人的感觉可以说是深奥无比，为什么呢？因为这一切神秘和话题都是吸引玩家深入思考的手段，思考越深入接触的神秘和未知也就越来越多，让人又深不见底、茫茫无际的感觉。但有一点一定要记住，这些设定再复杂再深奥也只是游戏的一部分，是用游戏的方式实现的和欧式悬念类似的逻辑误导，它们并非是真正的历史，而且也是为了游戏的娱乐性服务的，除了在制造悬念的手法上拥有参考价值之外，它们没有资格脱离游戏而上升为一种学识。

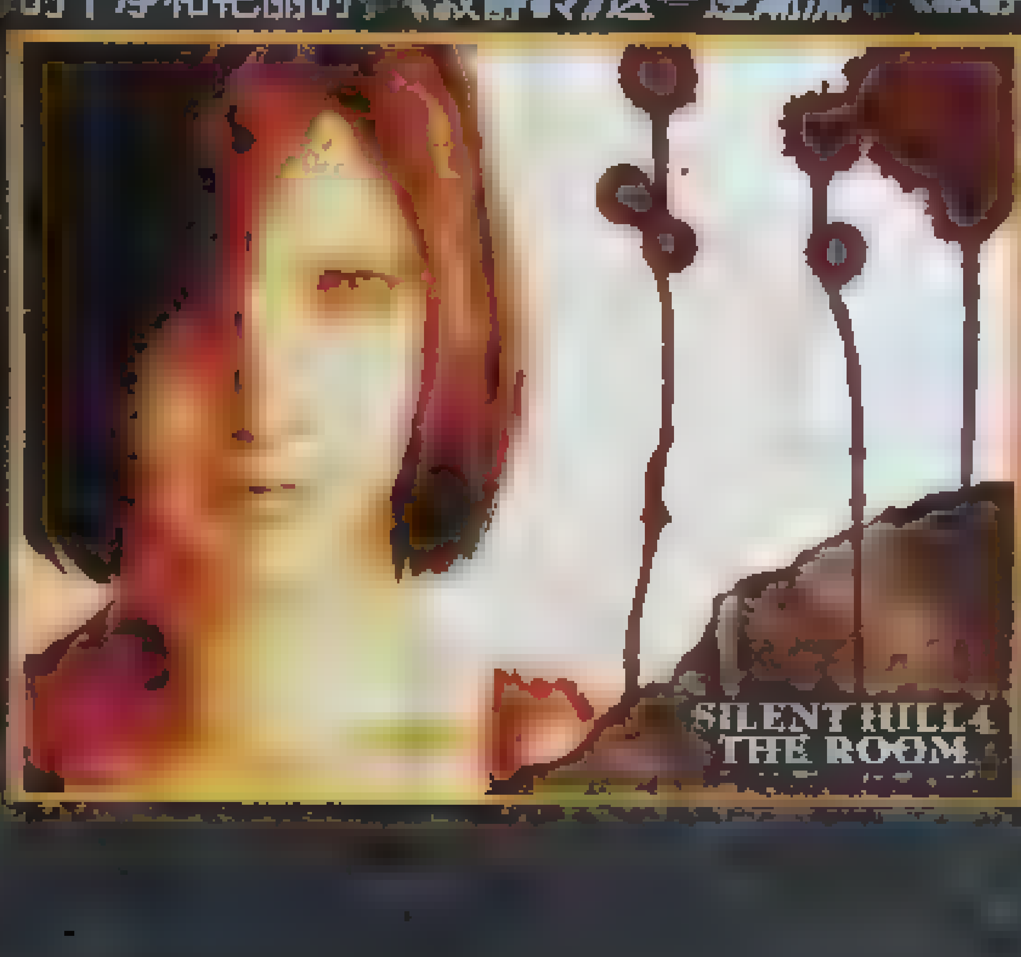


从《寂静岭》开始，游戏真正尝试使用自己的特点营造恐怖感而并非是单纯的借鉴，这是拥有里程碑式意义的。

"《寂静岭》系列"游戏，虽然主要的借鉴对象是欧式悬念，但是在气氛的营造上，细节的描绘上，我们也能发现一些日式恐怖的影子，但是并不能说《寂静岭》是日式恐怖，因为日式恐怖中间有着许多民族化的东西，需要日式背景才能真正体现出来。

TECMO的《零》和续作《零 红蝶》有着日式恐怖的味道，荡漾着浸浸和风的建筑，如花似玉的少女，脆弱不堪的战斗工具……都体现出一种追求"极至之道"的审美趣味，而且，我们在前面讨论日式恐怖的时候也谈起过日式恐怖并不强调推理和误导，而是强调恐怖气氛的渲染和点滴积累，这一点在《零》系列中也是能切实感到的，无论是画面效果，音乐音效还是剧情，《零》系列都有一种和式的精致味道，并用这些不停地加深玩家心头的恐怖感，若单论恐怖气氛的营造，"《零》系列"在恐怖游戏中可以说是无出其右的，但"《零》系列"也有明显的缺陷，就是在悬念的设置方面并没有体现出日式恐怖的优点来，所以"《零》系列"缺乏一种日式恐怖里面让人心头倒悬的感觉，原因是它们缺乏一条悬念的主线，或者这条主线打造得不够精致，也并没有让玩家体会到一种潜在切实的危险，"《零》系列"在剧情上不断揭示的其实是和主角关系不大的另一则故事，让人无法感受到这种危险危及自身，不过在这一点上，《零》和续作《零 红蝶》需要区别讨论，《零》的悬念感要好一点，因为主要线索中有主角深红寻找哥哥这一条，对于哥哥的安危的关心可以说是一条悬念，但是由于手法不够高明，线索也给得过于明显，让人感觉后面的事大都在意料之中，而《零 红蝶》的悬念感则更加被削弱了，大多数时间零和茧两姐妹都在一起活动，而且一直到游戏临近结束才感觉到危险开始危及自身，其余大部分时间则像是在旁观皆神村的遭遇，所以笔者认为，从心理恐怖的角度来说，《零 红蝶》不及《零》，其实大部分玩家也是觉得《零》要比《零 红蝶》恐怖一点，而且笔者认为，"《零》系列"的恐怖感主要是一种视觉恐怖，其来源还主要是来自弱小的少女对抗凶险的恶灵，在紧张中使用脆弱的战斗工具，面目狰狞的恶灵出现时的惊吓感等等，这些都是视觉恐怖电影常用的手法，但在心理恐怖方面并没有体现出日式恐怖的心理"玄疑"优势来，都只是表面上的日式恐怖，或者说是日式的视觉恐怖。

无论是小说还是电影，日式恐怖的玄疑风格都在全球范围大红大紫，所以真正游戏版本的日式恐怖一定有着巨大的市场潜力，但迄今为止，虽然各大游戏厂商都做了不少尝试，有些游戏也确实不错，比如《玻璃蔷薇》、《尸人》、《九怨》之类，但还是没有出现一款真正能体现出日式恐怖[illegible]和悬念设置方面都[illegible]优秀作品，对此，应该说，我们大家都在期待。





&3DM-SMV
www.plumbook.cn

动漫新闻特大号

在看到《Touch》也将被改编成真人电影版的消息后，卡伦差点把刚喝到一口的可乐喷到显示器上。再联想到最近流传的《雪椰》真人版的消息，看来无论是日本还是国内的影视圈都已经将目光瞄准那些超重量级的漫画了，不过……当看到那些由真人扮演的我们心目中曾经的女神时，不知我们是该哭还是该笑呢……

《Touch》电影版震撼宣布

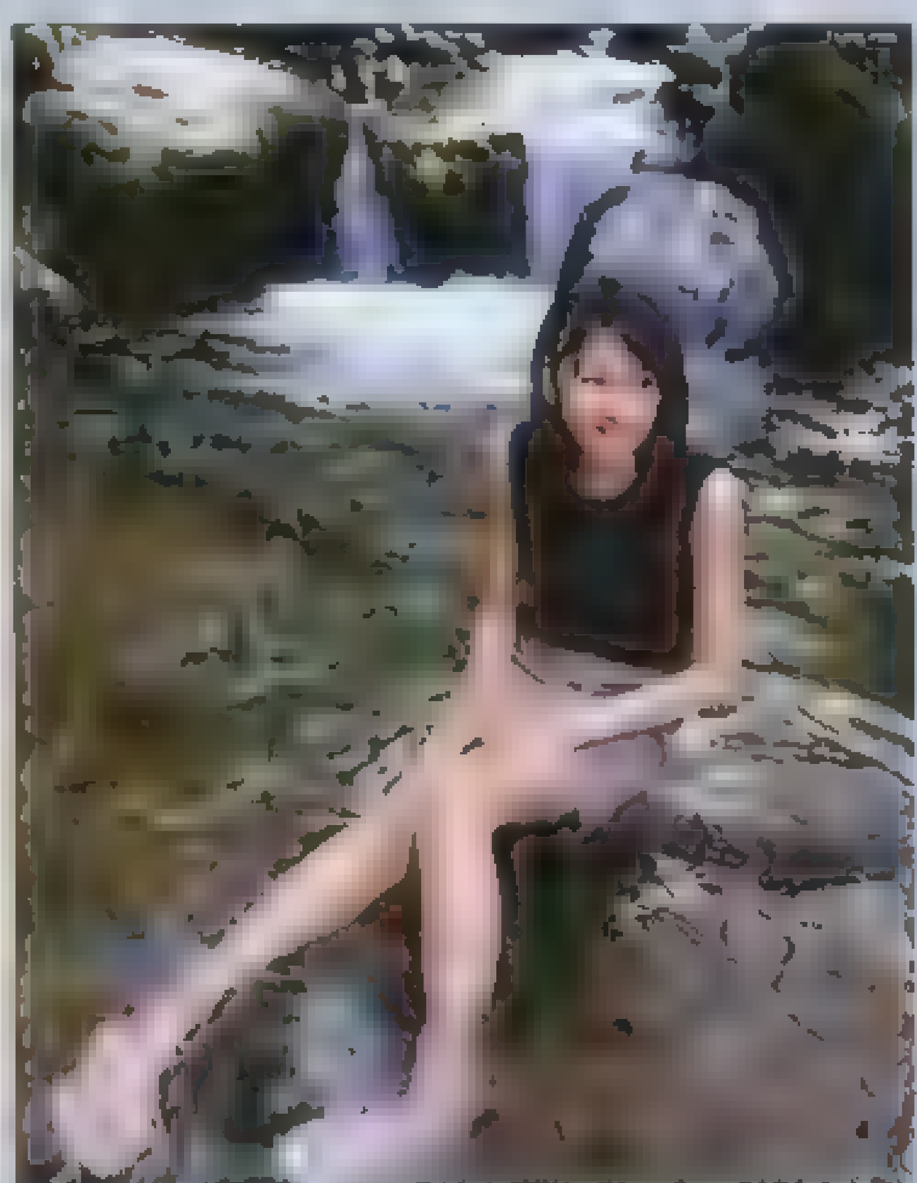
安达充名作风潮再临

在《H2》电视剧即将播映之际，安达充笔下的另一部经典漫画《Touch》也传出了将被改编成电影的消息，原作中的女主角浅仓南将由曾出演过《在世界的中心呼唤爱》的长泽正美主演，而男主角上杉达也及上杉和也则仍在物色之中。

《Touch》于1981年开始连载，是安达充、棒球漫画以及恋爱漫画的代表作之一，本作的动画版曾创下32.9%收视率的骄人纪录，而剧场版动画的三部作品亦有38亿日元的收入。

由于漫画连载时长泽还未出生，所以她现在正在阅读原著，据她所说，"最近看回原著，是一套很有趣的漫画，绝对不会令人感到是二十年前的作品。我希望能演绎出浅仓南爽朗的一面。"



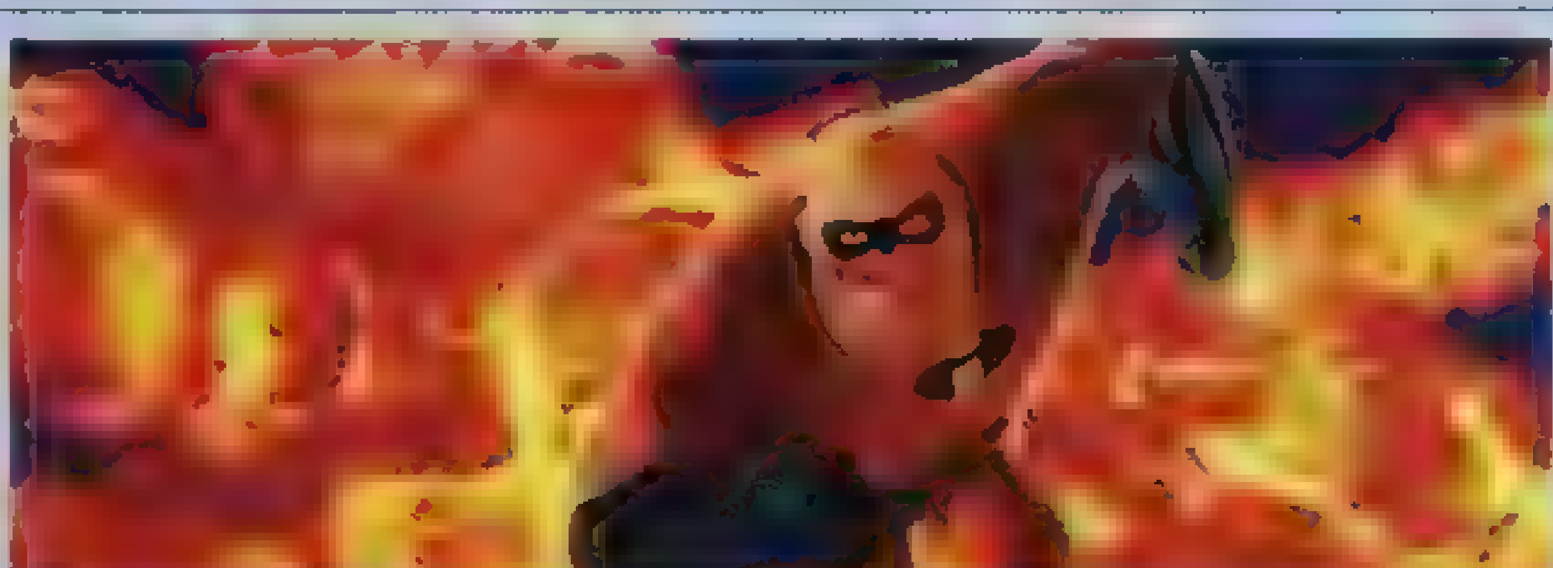


《怪物史瑞克3》公映日期延后



梦工厂在不久前宣布，他们已经决定将《怪物史瑞克3》的公映日期由2006年11月推迟到2007年5月，同时梦工厂也比较倾向于倾向于在2007年圣诞节期间先发行这部影片的DVD版本。

梦工厂的初始股于2004年十月份上市。该公司指出，第二财季实现了扭亏为盈，盈利总计2030万美元，即每股盈利18美分，2003年同期公司亏损3590万美元，即每股亏损47美分。梦工厂的每股盈利较市场分析师的普遍预期高出2美分。该财季的营收由上年同期的4780万美元大幅增至2亿4130万美元。



游戏动漫园

《机器猫》家族更新换代



据日本《朝日新闻》11月22日报道，从明年4月开始，《机器猫》(国内官方译名《哆啦A梦》)中那些熟悉的声音在以后制作的系列动画中将不再出现，片中给机器猫、康夫、大雄、小静和小强配音的五位主要配音演员因为年纪太大将集体退休。

自1979年《机器猫》在日本开播以来，五位主要配音演员就一直没有更换过。转眼间，25年过去了，经常欺负康夫的大雄已到古稀之年，年纪最小的小静也已66岁，天真可爱的机器猫居然已至68岁高龄，而康夫和小强也都69岁了。

这五位配音演员合作的时间已经长达25年，他们对于片中人物的理解相当透彻，观众们对于他们的声音也耳熟能详。此次《机器猫》家族主要成员的退休，可能会对今后该片的收视率产生一定影响，但由于所有演员都已年逾花甲，制作该片的日本朝日电视不得不决定从2005年4月起开始启用新配音演员。现在，朝日电视正在积极招募合适的人选。





《超人总动员》本月底驾临中国



正在全球创造又一个票房神话的迪士尼动画片《超人总动员》已定于2005年1月28日起在中国内地公映。

片中主人公超能先生力大无穷，身手不凡，而且声音浑厚有力，因此声音酷似英文原声的姜文也就成了影片发行方心目中"超能先生"的首选。而百忙之中的姜文在接到为《超人总动员》配音的邀请之后非常痛快地接受了，他将手头工作放在一旁，专门留出一天时间为"超能先生"配音。姜文说："我一直以来特想送给我四岁的小女儿一个礼物，但就是想不起来送什么好。当我接到《超人总动员》配音邀请的时候，我突然觉得这部由我配音的动画片就是我送给她的最好礼物。"

和姜文不同的是，徐帆已经是继《海底总动员》后第二次为迪士尼动画片配音了。去年徐帆把那条活泼多变的"蓝色多莉"配得栩栩如生，获得观众和专家的一致好评。这次徐帆又欣然接受了为《超人总动员》中"超能先生"的太太"弹力女超人"配音的邀请。

而陈佩斯也加入了该片中文版的配音阵容，为影片中另一个重要角色、超人服装设计师"衣夫人"配音。这是陈佩斯继七年前为《花木兰》中的木须龙配音之后第二次为迪士尼动画片配音。

影片在内地的公映日期是今年1月28日。凭借该片良好的口碑和旺盛的人气，发行方对该片最终在中国电影市场的票房前景十分看好。此次将影片中文译名定为《超人总动员》，也就是希望影片能延续《玩具总动员》和《海底总动员》的票房神话。

2004年集英社旗下漫画单行本销量排行榜

虽然《ONE PIECE》近期的表现平平，但在单行本销量上，本作依然是高居榜首，这也是这部作品六年来的六连冠。虽然《火影忍者》本年占据了第二名的位置，但因为本作第一部的完结，因此明年我们大概就不会再榜单上看到它的身影了，而由于《猎人》单行本的画面都为重新绘制，因此也颇受FANS的欢迎。至于《死亡笔记》和《死神Bleach》都是在年内极受关注的新作，而他们也用自己的成绩证明了自己，希望在2005年内，我们能看到更多的新作上榜吧。

1《ONE PIECE》	尾田荣一郎
2.《火影忍者》	岸本齐史
3.《猎人》	富坚义博
4《NANA》	矢泽爱
5.《花样男子》	神尾叶子
6《死亡笔记》	大场津具美＆小田健
7《Real》	井上雄彦
8.《网球王子》	许斐刚
9《死神Bleach》	久保带人
10《暗黑破坏神Bastard!!》	秋原一至



此外，集英社也公布了2004年内新作的单行本销量排行榜，今年大红大紫的《死亡笔记》不出意外高居榜首，而《幽游白书》的完全版也名登榜上，让人不得不惊叹本作的魅力。

1.《死亡笔记》	大场津具美＆小田健
2.《银魂》	空知英秋
3.《武装炼金》	和月伸宏
4《D.Gray-man》	星野桂
5.《Steel Ball Run》	荒木飞吕彦
6.《高校デビュー》	河原和音
7.《幽游白书完全版》	富坚义博
8.《ハツカレ》	桃森ミヨシ
9.《サボテン的秘密》	春田なな
10.《家庭教师Hitman Reborn!!》	天野明

《网球王子》正式登陆中国



2004年12月11日，在日本和中国都极受好评的漫画《网球王子》由连环画出版社正式引进出版，这是日本集英社在中国内地首次正式授权出版的漫画作品。而在11日下午，中日出版双方在北京王府井新华书店举行了该书的首发式。

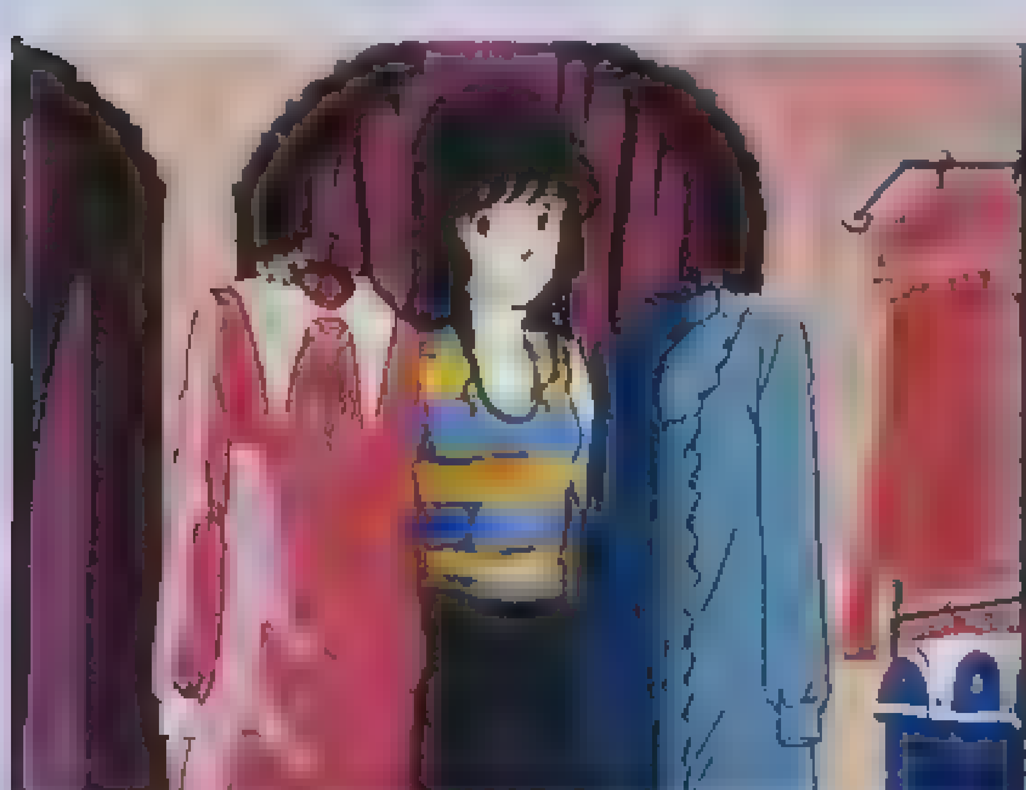
批准引进该书的新闻出版总署图书司的负责人告诉记者，以前很少引进国外的漫画作品，是因为学生家长总担心现在的漫画教坏孩子，因此他们在引进作品上也就十分慎重。这次引进的《网球王子》内容非常健康，看后能感受到青少年飞扬的青春激情。而日本集英社的社长则称，他来到北京后，在大街上看到不少盗版的《网球王子》及其相关产品，这次授权给连环画出版社，将促使被盗版搅乱的漫画出版市场走向健康之路。

国语修复版《太空堡垒》DVD第一部发售

不久前，广受中国动漫迷期待的《太空堡垒》国语修复版DVD终于上市，《太空堡垒》将分"麦克罗斯传奇"、"机器人统治者"、"新生一代"三部，打造当前最完整上译85集《太空堡垒》，并且全部采用了一区DVD的数码修复画面及声音为素材。片中不仅保留了当年只在上海有线台播放过的第33、34集，还保留了其他上译删剪内容，使得当年我们不曾从电视上看到的内容终于大白于天下。这也是国内第一次正版发行《太空堡垒》。

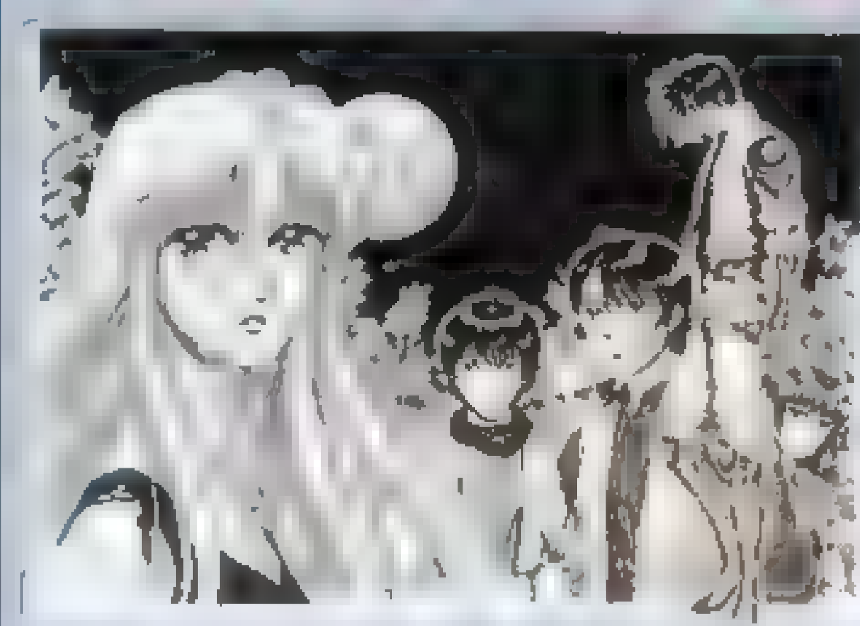


这次率先发售的为第一部"麦克罗斯传奇"，共9张DVD，配音则为中英双语。(当初部分删除的情节是固定为英语配音)，除了正片8张碟之外，千鹤还自行制作了一张花絮碟，上面的主要内容是《太空堡垒》的历史介绍、五首《太空堡垒》的MV，以及当年上译版和原版(未修复版)的片头片尾。





《雪椰》10年后再次袭来



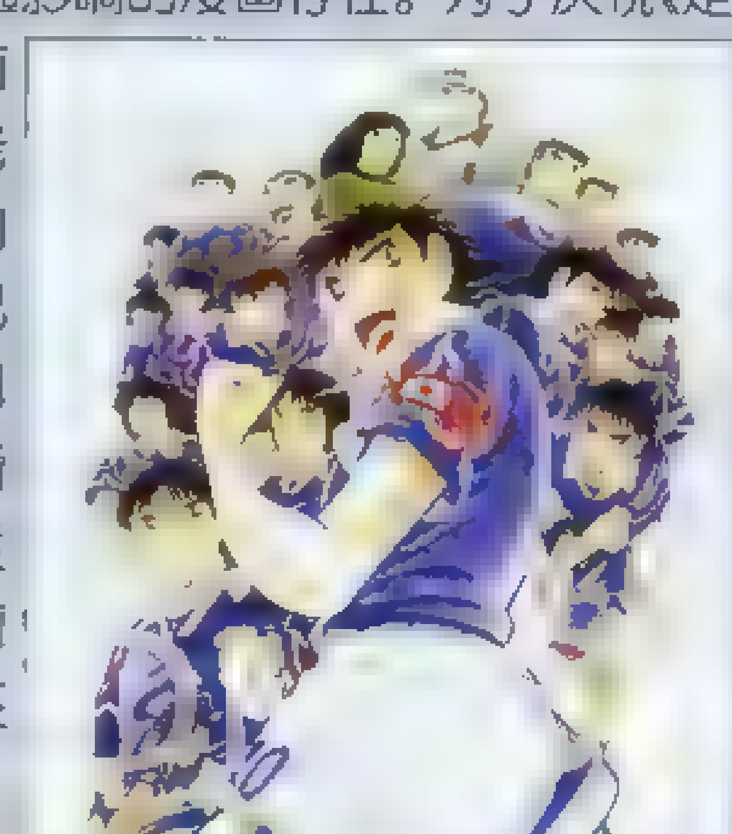
相信老资格的漫迷们一定不会忘记当年在《画王》上连载的那部《雪椰》吧，据悉，"消失"了近四年的颜开，决定重新开始自己的漫画事业。为了弥补对于"雪椰迷"们的亏欠，《雪椰》这本多年未完成的漫画在经过三辰卡通集团三辰出版社的重新包装、精心策划之后将会再度出版。当年《雪椰》曾创造了国内原创漫画的销售记录，单册销量7万本的销量至今罕有企及。另据悉，颜开回归漫画后，还会创作新的漫画作品《雪椰外传》(预计在2005年3月推出)，以飨一直等候《雪椰》的读者们。颜开有意将当年的《雪椰》画完，却又不是单纯为《雪椰》结尾，而是在《雪椰》结局的基础上展开新的剧情，甚至有可能会出现比"雪椰"还要重要的女主角。

而在《雪椰》新书即将出版之际，据悉中央电视台也十分看好这部漫画，欲将《雪椰》搬上荧幕，将其改编为一部青春偶像剧，具体事宜正在洽谈中。三辰卡通集团与颜开本人已开始物色演员，寻找主角"雪椰"。

《足球小将》25周年贺礼之作

大空翼宝刀不老再现江湖

一转眼间，距离《足球小将》这部漫画的问世竟然已经经过了25年的时光，即使是在世界漫画史上，也很少有像它这样给国家的某项体育运动带来深远影响的漫画存在。为了庆祝《足球小将》这部经典的足球漫画作品诞生25周年，高桥阳一老师特别创作了2期连续刊载的特别短篇《足球小将25周年纪念篇》。大空翼、岬太郎、日向小次郎、若林源三、石崎了……当这些熟悉的名字再度出现在《足球小将》FANS面前时，相信所有人都会有种由衷的怀念感吧。



小神游SP设计大赛

完美落幕平安夜

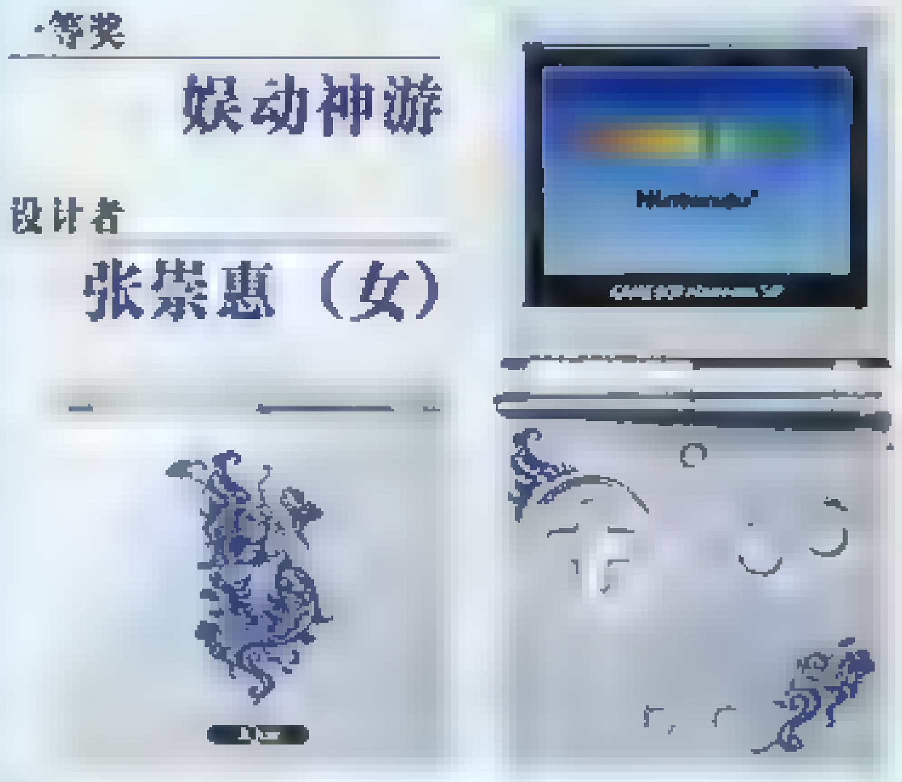
神游公司主办、《游戏机实用技术》等杂志社协办的“小神游SP设计大赛”终于尘埃落定，一等奖“娱动神游”无论从创意、构图、配色还是图案上都显示了设计者深厚的功底，而这位来自国内著名汉化组“熊组”的美工，专业而认真的创作态度更是获得了各方一致好评，恭喜获得珍贵的“黄金圣诞版SP”（主机编号为1225）！

一等奖

娱动神游

设计者

张崇惠（女）



作者采访

问：当初怎么会选择这个题材的？

答：这个在最初时我考虑了很多，当然首先是要考虑中国特色。中国的国粹很多，漂亮的图案也很多，但是真的能和游戏扯上关系的几乎没有。后来就想，游戏带给我们的是快乐的感觉，是愉悦的感觉，就像鱼儿在水中游动一样，于是从很多种题材中选了鱼儿。并且，我很努力的把它们的姿势画的尽量活灵活现。就是希望玩家在看到图案时能感受到我的心意。

问：谈一谈你当初的设计思路吧。

答：图案是两只鲤鱼，鲤鱼取“娱乐”的谐音，并且本身就有幸福美满的意思，是中国的吉祥图案。考虑到为了和市面上的普通图案有所区别，于是就照着篆体字“神游”的字体和鱼的形态一点一点变，只到最后有了鱼形为止。这样这个图案就不仅仅是两只鱼了，变成了象征“娱动神游”的图案了。

考虑到整体的协调性，单是一个中国图案并不能代表什么，而且生硬的放在游戏机上，感觉很不搭调，于是就想到中国在国际语言英语里是以“china”这个单词代表的，“china”也有瓷器的意思哦，若是以青花瓷的感觉出现，会让人耳目一新的，所以就选了陶瓷白的机体搭配蓝色的图案，做成瓷器的样子，这样就更好看而且更有代表性了。这样的SP拿在手中，走在国外的大街上也能一眼看出是中国货。

问：你自己有小神游SP吗？一般喜欢玩什么游戏呢？

答：很遗憾没有，只有GBA、PS2和PSONE。喜欢的游戏嘛……最近喜欢《块魂》呢，还有痴迷跳舞机和一切音乐游戏。GBA游戏喜欢《黄金太阳》、《最终幻想战略版》、《逆转裁判3》和《塞尔达传说：神奇的小人帽》正在玩，喜欢的GBA游戏还是很多的。

游戏机实用技术与iQue携手推行货

玩家放心购买小神游SP



小神游SP自正式进入国内市场以来，受到了众多玩家的欢迎，市场反应热烈。在国内电玩市场正在逐步正规化的今天，神游公司的努力不仅仅是让玩家受益，就连商家也从中感受到了销售行货主机的好处。有了神游公司“15天保换，1年保修”的售后服务承诺，商家和玩家同时拍手叫好，一个可以放心销售，一个可以放心购买。

为了能让大家购买到原装的行货神游产品，神游公司与本刊连手协议：从即日起，玩家可以通过《游戏机实用技术》邮购神游产品，包括大受欢迎的小神游SP在内，小神游GBA、神游机、共游盒等产品也可以通过本刊邮购到。除此之外，为了答谢各位读者对本刊的厚爱，凡是通过本刊邮购小神游SP产品的读者，不但可以获赠限量版全套Q版小编形象贴、神游时尚手表和神游手电匙扣，另外还将连续获赠您任意指定的未来4期《游戏机实用技术》半月刊（新书出版后将单独邮寄给您）而购买其他神游产品的读者（神游票除外），也同样可以获赠限量版全套Q版小编形象贴以及未来2期《游戏机实用技术》半月刊！让大家有得玩也有得看，这可是本刊读者专有的优惠哦！

本刊与神游公司共同郑重承诺：凡是通过本刊邮购神游产品，同样可以享受到神游公司“15天保换，1年保修”的放心售后服务，让各位玩家放心购买，轻松娱乐！

神游系列产品名称	价格	备注
小神游 SP	688 元	可选颜色有海蓝色、玛瑙黑、铂金色、炫晶红
小神游 GBA	538 元	可选颜色有玛瑙黑、透明蓝
神游机	648 元	附赠“神游在线”套装
神游票	48（简）/58（豪）元	豪华装附带游戏说明书一份
共游机	190 元	
欢乐家庭装	325 元	

邮购办法：

请在汇款单附言栏注明您所要的数量及颜色

收款：游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000

电话：0931-8668378

燃烧你的想象力

“神游杯”小神游SP设计大赛入围作品赏析

由神游公司发起，《游戏机实用技术》、网易游戏频道（game.163.com）等众多媒体参与的“中国人的SP，等你来设计”大赛终于在圣诞节之夜落下了帷幕，最终的大奖也已经诞生！自活动开始之日起，本次大赛共收到有效作品716件，由于获奖名额有限，也有很多优秀的作品值得推荐，在这里众UCG的小编们共同挑出了这些作品给读者赏析。更多的活动信息可至神游官方站（www.iQue.com）及或网易游戏频道（game.163.com）去了解哦，这里就不再赘言了。（注：以下作品排列不分先后。）

作品名 瑞火麒麟　设计者 郭明（女）



◎麒麟是古时的吉祥怪兽，极具动感的图案栩栩如生，令人印象深刻。

作品名 神游人间　设计者 王皓宇



◎一道随意的笔锋带出下面隐藏的図棋，在运筹之中享受高科技的娱乐。

作品名 中国结　设计者 肖书进



◎巧妙的几个笔画构成了传统的中国结图案，时尚中的传统。

作品名 国粹　设计者 王歆龙



◎苍劲的书法，看似龙字，又似龙形，令人赏心悦目。

作品名 飞　设计者 陈洪征（女）



◎一双飞翔的翅膀意味着想象力的无穷边际，而羽毛却令人心境平和。

作品名 迷彩　设计者 陈银菊（女）



◎迷彩图案的外壳一定会吸引不少军事迷，难道会出《MGS》作品吗？

作品名 零式　设计者 盛佳捷



◎两个不同的零字看似形状各异，实际意义却没有分别，象征着一切的开始。

作品名 虎霸　设计者 王伟



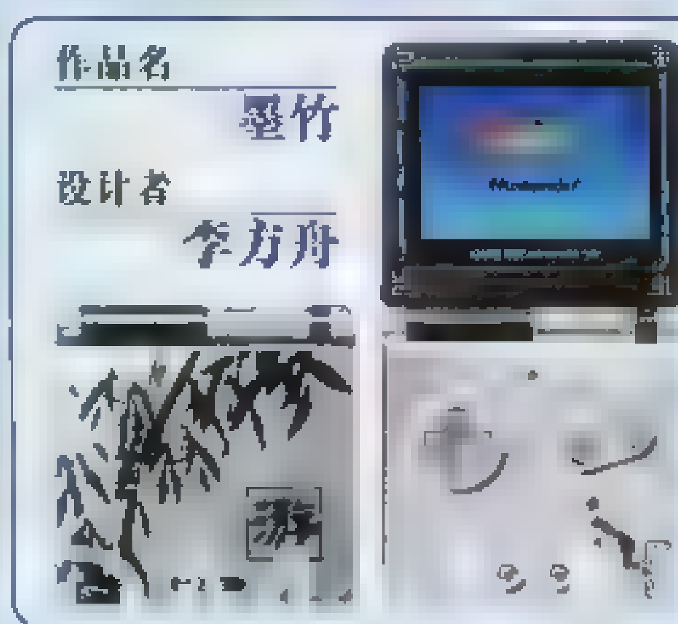
◎虎象征着王者风范，而白色的虎又象征着高贵，显示出超凡脱俗的气质。

作品名 京韵　设计者 张文凯



◎国粹大胆的脸谱图案加上红黑对比强烈的外壳，令整体的华丽程度高涨。

作品名 墨竹　设计者 李方舟



◎黑色的墨竹于黑白相间的机壳上十分耀眼，图案的协调性非常到位。

www.plumbook.cn


动漫 M-ZONE 人 年轻无极限
大奖得主的奖励
—— 一辆 GOL 汽车的十年使用权！

主持人：阿修罗

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



阿修罗的地狱传言

从上一期结束开始，阿修罗就一直在忙着设计新的小编形象，现在这项工作已经全部结束了。剩下来的就是要请大懒兄把阿修罗的原稿转变成大家喜爱的正式形象了！慢工出细活，不过大家还是祈祷能够在下期合刊看到所有的新形象吧！因版面紧张，临时改为一页……



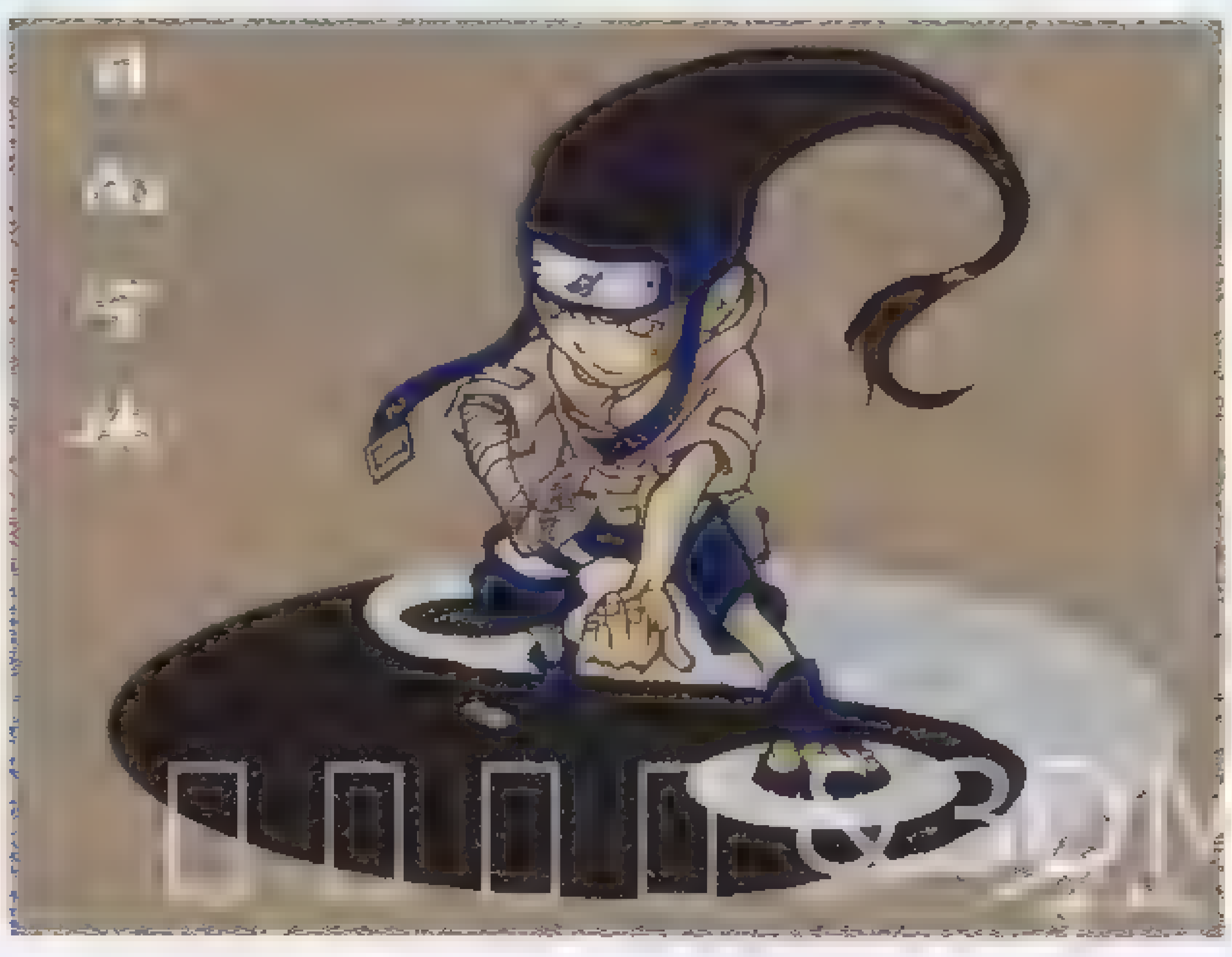
本故事的阅读方法为从右至左

绘：SADAKO>SILVER 剧本：D·S



《SEED D》里面的主角机哦！阿修罗还在等它出完，然后一鼓作气看完呢！那样才比较有感觉哦！

▷上海·魏信毅



◁南京·林嘉裔

◀《火影忍者》的特别版居然是宁次的专辑？这家伙的实力果然非同一般啊！不过那个"白眼"的名字可真不怎么样……

投稿须知：形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件。信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

www.pinmibook.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770，中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770

☆时值新年到来之际，大量读者给编辑部发来贺卡，在此表示感谢。请大家放心：2005年的《游戏机实用技术》将会更精彩、更好看！

☆请大家注意——3月AB两期将并为合刊在春节之前上市！合刊是我们的传统，本来是一年一度，不过去年东京游戏展时也做过合刊。合刊的内容是两倍于平时杂志的页数外加一张高画质DVD，绝对不容错过！按照惯例，合刊上还会有回顾当年游戏机界一切内容的年鉴，这可是UCG的招牌菜哦！（详情请见本期封底广告。）



☆现在正是学校考试的高峰期，学生读者如果想开开心心过年玩游戏的话，就得小心喽！往往期末考试的成绩还会和家长许诺的各种奖品挂钩，为了还在JS店里的各大主机，大家一定要拼啊！

☆流行时尚小别册《POP'IN》是一个全新的尝试，里面涉及了很多大家感兴趣的内容。新生事物需要大家的爱护才能茁壮成长，EVERYBODY都来提意见吧！

本期编辑部流行游戏

《GT赛车4 中文版》实在是太强了！编辑部内本期只有4人玩，完全是因为工作太忙所致，大家都已经全身心地投入到合刊的制作中去了，而且很多小编都决定要把这款游戏留到春节放假时再玩。这也是本期编辑部流行游戏榜异常冷清的原因之一。下期流行游戏预计将是《biohazard4》，此外PS2的《义经英雄传》也有可能爆冷。

GT赛车4 中文版	4人	GOUKI、多边形、SOUL、泰坦
世界足球 胜利十一人8	4人	GOUKI、阿迪、卡伦、沙罗
超级机器人大战GC	3人	纱迦（1）、猫太、阿修罗（1）
决战III	2人	纱迦（4）、沙罗

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第98～102期、总第104～110期、总第112期、总第113期、总第116～119期，定价9.8元；总第73&74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

2004年初，Atlus推出了《真·女神转生3》的加强版《真·女神转生3 狂热版》。游戏加入了新的剧情和角色，还请来了Capcom的动作明星但丁，推出后大受好评。由于出货量少，很快便供不应求。不少商家认为奇货可居，纷纷哄抬价格，到后来就算是二手货也要比全新的贵上好几倍。天下的奸商都是一样黑啊！结果2004年12月28日，Atlus宣布要再版《真·女神转生3 狂热版》，只售5800日元，一举粉碎了这一阴谋。



Atlus此举，令人想起了一件往事。1961年，联合国秘书长哈马舍尔德在前往刚果访问的途中因飞机失事而遇难。一年之后，美国邮政局发行了一枚纪念邮票来纪念他。结果上市后不久，出现了少量将字体印错的错版邮票。各地邮商拼命高价回收这种错票，以图将来赚大钱，价格一时暴涨了数百倍。结果美国邮政局获悉这一消息之后，于当年11月12日重印了这枚错票，令这些邮商血本无归。做人果然不能太贪心啊！现在PSP炒这么高，建议大家都不要买。等到行货出了，价格一定会暴降，那个时候JS们就会死得惨不忍睹了！

一句话点评

TO《潜龙谍影3》：在丛林中的感觉很美。用CQC将敌兵摔得眼冒金星，换个迷彩，就能够骗过敌兵的眼睛，这一种感觉真的很完美。（改编自《七里香》：雨下整夜……）

天津 方率

TO《GT赛车4》：赛道场上奔驰四方，引擎咆哮战意高昂，呼啸而过，扬尘不见影，赛车模拟GT为王。

135XXXX1025

TO《西部武士 活剧侍道》：现在还有谁敢说子弹比刀厉害！那些美国牛仔便是你的榜样！哎哈哈哈哈哈（八神三段笑）……

——135XXXX6489

TO《为你而死》：为你跳伞，为你挡牛，为你涂鸦，为你跳舞，我所做的一切，只为验证那三个字：我——爱——你！

139XXXX3849

TO《红侠乔伊2》：SL72变，VFX36房，双拳连锁，百战逞刚，创意无出其右，渲染热血最强，形单影只终有尽，今日侠侣双双！

——雪泥

TO“《传说》系列”：儿时的幻想，童年的宿命，永恒是爱的呼唤，仙乐是情的交融，永远牵挂的是重生后的世界！

139XXXX2874

TO《红侠乔伊2》：美优亭风流，艳丽与喧哗，疾风灼热拳，缓者如千斤，梦回三倍伤，火龙雷电脚，旋转爱心舞，红蓝伉俪行。

南昌 BEYOND

TO《真·三国无双4》：滚滚长江东逝水，三国英杰名千古。无双乱舞风卷云，遥遥无期却有期。

——南昌 BEYOND

TO“《WE》系列”：甲问乙：“什么时候中国队的数值能像巴西队那么高？”乙不假思索地回答：“等Konami出女足版《WE》时！”

TO《决战III》：完美的战略加上出色的动作，莫非业界又会出现大量模仿它的跟风之作？

——苍之流星

TO《超级机器人大战GC》：尽管有着这样那样的缺点，但《机战》就是《机战》，它还是一个充满爱与勇气的正义故事！

—北京 孙钱

TO《最终幻想XII》：流云野白穿雪岭，飞瀑残虹梦洄桥。误缘刃焰惊乱世，绝唱奇情三天骄。人设佳、剧情高，系统强，难度刁，别家全秒，前作皆超！

——139XXXX1838

www.plumbook.

掌机迷的噩梦

这是偶第一次给UCG写信，就说说发生在偶班上的真实故事吧。很恐怖哦，本来不想说的，但这已经是第二次了，偶实在受不了。是这样的——

一个还算宁静的下午，偶正在教室里安静地上着课。忽然，只看见班主任健步冲下讲台，走到偶同学身边，说时迟那时快，偶同学正欲收起课桌里的东西，但为时已晚，只见一台GBA SP已落入班主任的手中，他又飞上讲台，欲将可爱的GBA SP掰成两半，但没掰开，就用讲桌的桌边将GBA SP肢解成了两半（汗），顿时全班哗然。这件事从此在偶班上被传为佳话，后来连新转来的同学听闻此事也都惊愕不已。过了一段时间，大家开始淡忘这件事，但前两天这个人间悲剧又再次华丽上演，比起第一次还有过之而无不及，这次是上午，也是在班主任的课上，历史居然又再次重演（也不知怎的，偶和朋友正想到上次那件事，就又发生了，而且又是在我眼前，活生生的），偶只听到"啪"的一声，转眼看去，只见他正弯着腰从地上站起来，手中拿着一台GBA SP，原来刚才"啪"的一声是他把收来的SP砸在地上的声音，其后的情节和第一次差不多，就不浪费墨水再阐述了（偷偷告诉你哦，这两台SP还是有区别的，第一台是日版的，第二台是小神游的）。对，首先是偶的同学不对，不应上课玩，但是他身为老师，学生就算再有错也不应毁坏学生的个人物件，应该交由家长解决，偶觉得他做得太过分了！（怒）而且当着我这种电玩迷的面（哭）。

啊！不知不觉写了这么多，只是抒发一下，也希望UCG借此提醒广大打机爱好者尽量别在课上打机，免得遭受此般厄运啊！

——终极"油炒饭" 岚の轨迹

以前在杂志上曾经号召过大家不要把GBA SP带到学校去，一是容易丢，二是容易被老师缴。不过像这样的例子确实很骇人听闻啊！问了问专管掌机方面信件的马修，据他说这样的事情每月都会有那么几桩，看来其发生几率真的不低。请大家一定要引以为戒。

编辑部的故事

病毒猛于虎也

近日编辑部突遭病毒大规模扫荡。上个周末的下午1时29分41秒，沙罗的一声惨叫宣告了病毒入侵正式开始。顷刻之间，D·S、卡伦、胜负师、邪魔天使等人纷纷仆街，就连将防毒系统武装到牙齿的多边形在视察灾情一番后回到自己座位时，也赫然发现自己的屏幕上不知何时跳出了个病毒提示窗口。直至当夜八时许，编辑部所有电脑几乎全军溃败，惟有休假的掌机王三人众因未开机，侥幸逃出生天。

此病毒目前尚未找到查杀方法，只能隔离伺候。不过，那时不时便跳出的病毒提示框却极大地影响了诸编的工作，尤其是对于制作动作游戏攻略的编辑而言，当游戏正进行到千钧一发之际，屏幕中央却冷不丁地蹦出一个提示框，下场可想而知。

至发稿时为止，病毒的第一轮袭击已悄然而去，然而潜在的危机却使众编已成惊弓之鸟，一听见病毒二字便心惊肉跳，看来截稿后的大规模杀毒工作是势在必行了。

三打凤凰城

本期D·S负责的攻略是Xbox游戏《钢铁之狼》，虽然这游戏的关卡流程很短，但隐藏要素颇多。在攻打"凤凰城"一关时，由于主角初始位置便被包围在三个隐形BOSS之间，而此关的隐藏道具与人质又都藏得极为隐秘，使得探索难度倍增！毫不知情的D·S甫一出场便被轰杀至渣……卷土重来之后，D·S勉强支撑了一阵，终因技艺不精再次仆街。第三次，D·S事先考证了一番地图，决定采取各个击破的游击战略，于是，历经N长时间昏天黑地的浴血恶斗后，D·S终于成功将BOSS揍得只剩下一个在苟延残喘，接下来便能心安理得地探索关卡内的宝物了。此时天色已黑，D·S于是将游戏暂停后出去下楼吃饭，岂料回来时却看见多边形正坐在自己的位置上，一边拿着手柄一边皱眉喃喃自语："这BOSS怎么这么弱，一下子就干掉了。"

于是，在漆黑的夜幕里，某个忍者装束的身影仿佛流星般从天边划过……

形同鬼魅的沙罗

最近沙罗的行踪飘忽不定，几乎难以常理解释。譬如某次中午吃过饭后，D·S与纱迦走出公寓时沙罗还在床上躺着酣睡，结果等两人到编辑部一看，沙罗正坐在自己的位置上玩《换装迷宫3》呢。还有一次晚上下班后，也是D·S与纱迦临走前招呼沙罗一起去吃晚饭，沙罗只在座位上"嗯"了一声，丝毫不为所动，结果两人径直坐电梯下楼一看，沙罗正在前面大摇大摆地走着……见到如此行径，D·S与纱加脑中第一个掠过的便是《食神》中那形同鬼魅的方丈，当真是不寒而栗。莫非沙罗有双胞胎？关于此次事件，编辑部目前正在持续密切关注中……（据称沙罗有一个姐姐，是什么兽战机队的……）

本期之最

最有想象力的读者

我希望UCG换一种写攻略的方式，将以往的说明文改成漫画式的。把一篇攻略画成漫画难度很大，不知道你们能不能尝试一下。

——西安的费思超同学的建议一向以天马行空见长。

最冲动的读者

这次来信相对来说就简单得多了。我写了几封信，泥牛入了海，现在终于明确了目标，就是去参加你们的"读编往来"抽奖，我要GBA SP！

感谢支持之余顺便提醒南宁九中的谢耀武小弟一下：抽奖活动是"互动信箱"的。

最粗心的读者

（前略）……不知不觉中已经很晚了，在此祝愿UCG越办越好，各位小编心想事成。咦，我准备写入党申请的两张信纸哪去了？

——怪不得上海的彭亮读者这两张信纸摸起来似乎有点烫手……

最有商业头脑的读者

新的《游戏机实用技术》出了，我找了很久才找到一个有售的书摊，不过也只剩下最后一本了。当我刚买下时，那边来了一个人也要，但我这本是最后一本，当然不想给他。谁知他竟想用手中的一包叫化鸡换我的《游戏机实用技术》，我二话没说就同意了，后来又走了好远到另外一个地方才买到。虽然很累，不过算下来净赚10块，马上就不觉得累了。

由此可知，这位手机号为139XXXX3849的朋友，其家乡的叫化鸡售价为19.80元。

机战趣味台词征集第三弹！

在最近的这15天内，很高兴地看到，在某些游戏论坛上也有很多玩家开始讨论起《机战》趣味台词来。其实《机战》的魅力就在台词啊！不然请那么多声优干什么呢？要论游戏声优的豪华度，《机战》认第二，估计没人敢认第一。如果本人不幸入选《机战》的话，一定要神谷明才能配出我的王道与霸气啊！呵呵呵……（被蜂拥而至的FANS效仿《大话西游》疯狂灭火ing……）

美少女高达专用台词：代表月亮惩罚你！（SILENT）

徐志摩MK II专用台词：悄悄的我走了，正如我悄悄的来，我挥一挥光剑，带走了你的经验。（湖州136XXXX8122）

对女性机师专用台词：等……等……等一下，我顺便……再劫……劫……个色！（常州138XXXX6570）

天下无赖专用台词：我很负责任地告诉你，现在我很生气，后果很严重！（广西 刘飞）

最强技发动专用台词：团结就是力量！以13亿中国人民的名义！上下五千年！炎黄大帝，赐我力量！天地玄黄太极阴阳五行六合八卦万千龙之传人伏魔剑！（廊坊138XXXX2160）

星爷专用闪避台词：我跳过来了，我又跳出去了，你打我呀！（广西 黄思祺）

宝莲灯专用台词：我不打你个万朵桃花开，你不知道花儿为什么这样红！（139XXXX0498）

男玩家专用台词：你有权保持沉默，你不一定要说，但你所说的将作为你的遗言。

女玩家专用台词：记得下次投胎要长得像我一样可爱哦！

读者台词：你最好不要闪，不然我就误伤！

www.plumoook.cn

Raistlin：在朋友家无意看到的一篇红白机的特别企划把我又拉回到了那个每天放学赶紧写作业、写完打开我心爱的红白机继续我的《坦克大战》的年代！也正是这一篇文章让我从麻木的生活中又重新拾起了纯真的快乐！它也让我从此成了一个不折不扣的“油细鸡饭”！不知不觉快两年了，在认识UCG的这段时间里我找回了丢失了太久的欢笑！是你们让我重新认识了游戏的价值，玩游戏是一种感情的宣泄，是对内心美好憧憬的向往！新的一年到来之时衷心祝愿UCG越办越好，让更多喜欢游戏的人在这里找到他们的梦想！

138XXXX4889：上期的“游戏动漫园”中写道：沙加，一米八零，20岁，出生地印度，离婚率90%。这可以理解成某小编的交友简介吗？^_^b

千万别把沙加和纱迦弄错了，要知道我和他除了一样帅之外，就没有任何共同点了！（作严肃状）

广西 书鑫：1月A的杂兵纸模好难做啊，我和朋友做了几个钟头。做好后一女生看到，直接一句：“这什么啊，好难看！”

别伤心，您大可模仿星爷挺胸凸肚地回复她：“这么英俊潇洒你说难看？真是没见识，啐！”

南宁 卢桂南：1B的明信片好漂亮，可为什么每种只有一张？拿到学校后不管男的女的都问我要，怎么办？

D·S的建议是指着窗外大喊一声：“UFO！”如果还不知道接下来该怎么办，请参照电影《食神》。

上海 Mana：唉，我觉得自己好孤独哦，因为在我的周围竟然找不到一个与我志同道合的人——喜欢TV GAME的人。周围的男生也都喜欢玩PC GAME，这也太离谱了吧。给我一个，只要一个就好，能够与我谈谈游戏的人，这就是我最大的愿望了。虽然我的老爸也十分热爱游戏，但是毕竟年龄相差太大，聊起来总有种怪怪的感觉……呜，难道老天要把我这么一个热爱游戏的MM就这样残忍地抛弃在角落中吗？

亲爱的Mana小姐，我可以很负责任地告诉您，在成千上万的此类读者来信中，您是为数不多的MM之一。所以，如果我们依照您的嘱托登出您的联系方式的话，我敢打赌不出三天您就要去报警了……同时，也请广大男同胞们不要灰心。看见了吗，希望总归是有的呀。

安徽 高牧之：每当我拿起手柄，就感觉那是我生命中的一部分；每当我打开电源，就感觉我已经开始呼吸；每当我开始玩游戏时，就感觉美好的生活已经开始！

祝愿每位玩家都能像高读者这样尽享游戏为您带来的全部快乐！

江苏 唐逸：本人是个JOE迷，我最喜欢的游戏便是《红侠乔伊》，当我看到1A封面上说内赠“红侠乔伊大扇杂兵纸模”时，我当场在书店开封验证赠品是否还在，结果发现只有《塞尔达传说》和《潜龙谍影》的广告，顿时冲着老板要赠品，老板说没有拿，我赖在那里不肯走。大约纠缠了四十秒，我猛然发现这两个广告背面有些内容，不看不知道，一看吓一跳，看来我还真冤了老板。碍于面子，我对老板说：“这次算了，以后别把赠品再拿走了。”说完，飞也似地跑回了家。

想必这个老板平时待你不厚，不过做人还是要厚道……

tateyou：纱哥好！我有一个朋友的姐在中央电视台工作，说是明年要正式成立游戏部，出游戏节目，而且是纯TV游戏，与竞技无关，不知纱哥听过了没有。这对玩家来说可真是个大好消息啊！

如果这个传闻是真的，确实值得庆祝，让我们拭目以待吧！

实用技术FANS：看了上一期《游戏机实用技术》后才知道《波斯王子2》之所以过不去，原来只是一个测试版。希望你们以后能在制作新作发售表时针对各个游戏所发售的测试版和体验版作出相应的报道，以免大家上当。

其实只要想一想就知道了，像育碧这种大公司，像《波斯王子2》这么重要的作品，怎么可能会有这么多BUG呢？至于说在新作发售表里注明测试版和体验版，这倒没有必要。因为测试版是不会正式发售的，这种东西全是神通广大的D版商买通了游戏公司的相关人员后弄出来的。而体验版一般都是在展会上派发的，或是随某些游戏附赠的，也不会正式发售。

138XXXX1021：鸡年到，给小编鸡情的祝福：生活鸡积向上，把握发财的鸡会，把鸡肤保养的青春焕发，杂志生鸡勃勃。我会一如既往地支持UCG，不要总关鸡哦！

看看你属于哪类玩家？

fin：很长一段时间常在各个论坛看到关于已经厌恶游戏，或最近玩游戏很累等类似贴子。想想其实在自己身上也发生过，但那时的我在短短的数日歇机后又和新老游戏打成一片。在这里偶斗胆将同处经历的朋友分几个类型：

1.业余型。游戏只不过用来消遣，有与无能随意掌握，一旦出现任何比它更具力吸引的东西自然全身而退。

2.充裕时间型。游戏常伴随左右，但久而久之也会出现审美疲劳。歇歇先……

3.极度欲望型。对某游戏类型有着很高的熟练度，自己期盼中的大作迟迟未出或游戏素质下降都会心生怨闷，同时又对其他类型的不屑一顾。

4.欲哭无泪型。这种玩家把玩游戏当作生命中的一部分，一刻也不能没有它。可游戏与现实始终不统一。

5.成熟稳重型。虽然十分喜爱游戏，但更重要的还是如何打拼人生，就算为了玩也要多赚一点钱，这样也会玩得更上档次。

6.孤家寡人型。哎……身边的朋友都不再玩游戏了，连GF都说我玩物丧智不再理我。难道我真要孤老一生？ 55555……

你的分类很明晰，在此提供一种外国玩家发明的分类方法。恩格尔定律大家都知道吧？恩格尔定律是指一个家庭收入越少，家庭收入中（或总支出中）用来购买食物的支出所占的比例就越大，随着家庭收入的增加，家庭收入中（或总支出中）用来购买食物的支出则会下降。恩格尔系数是根据恩格尔定律推断出来的，是表示生活水平高低的一个指标。

恩格尔系数＝食物支出金额／总支出金额

由此可以得出GAME系数的计算方法为：

GAME系数＝（每月在GAME方面的开销／每月的总收入）×100%

GAME系数在90%～100%的人，是化石级玩家；GAME系数在80%～90%的人，是骨灰级玩家；GAME系数在70%～80%的人，是死忠级玩家；GAME系数在60%～70%的人，是铁杆级玩家。

注：未工作的玩家，总收入按每月的零用钱总数计算。

每期一猜

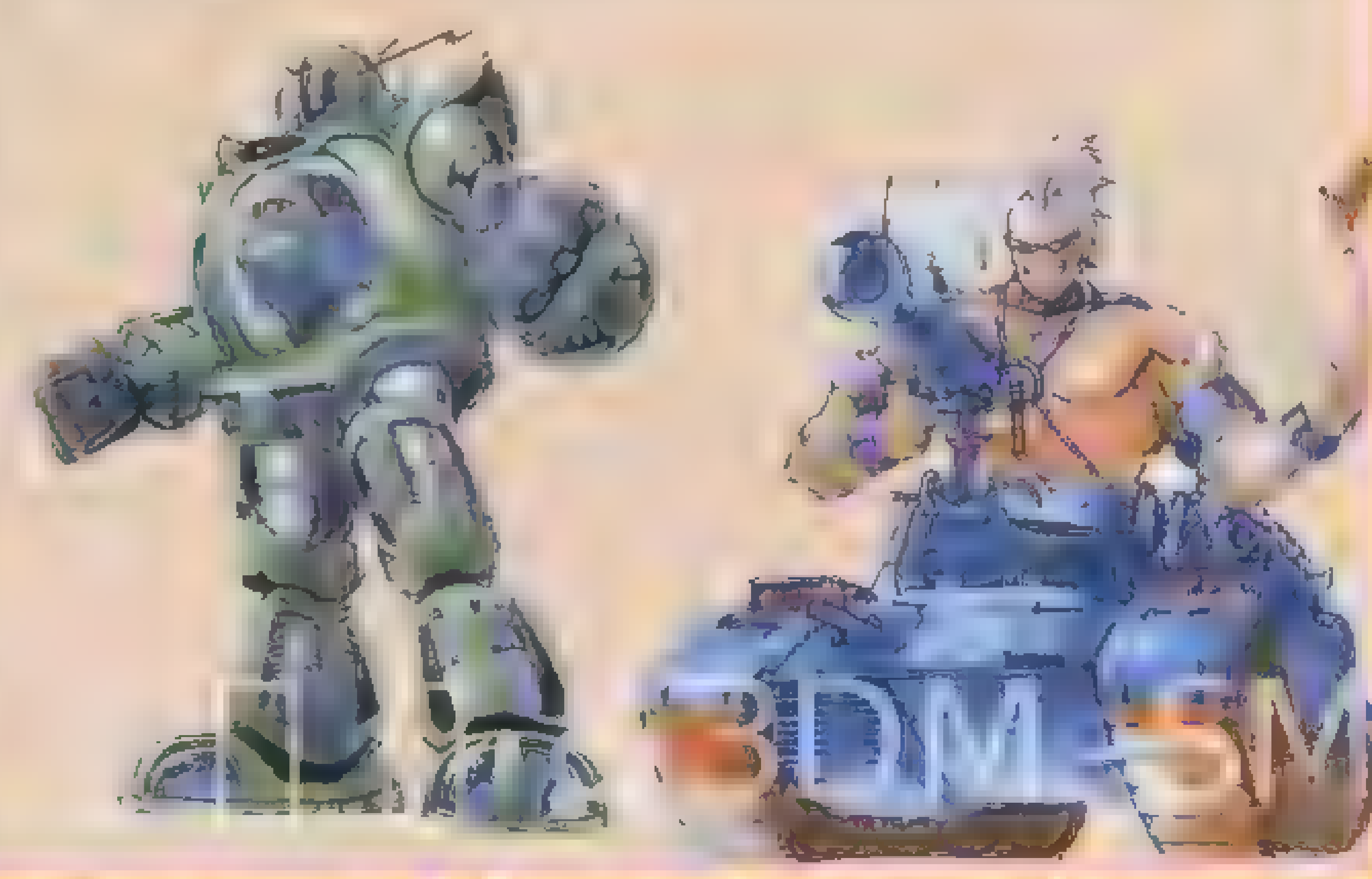
上期每期一猜正确答案

游戏	《火热火热7》
机种	ARC
厂商	SunSoft
上市时间	1996年11月20日
图中角色	MARURUN（兽）、小麦（人）



上期开办的每期一猜看来还是比较受欢迎的，而认出这张图来历的读者也不在少数。不过截止到目前为止，知道图中那个大怪物姓名的人只有JAY WONG、whv789、天津 Txfan、138XXXX7979等27位读者，至于能说出那个小孩子叫什么的人，只有北京的张席垣读者。

这一次的每期一猜，需要大家说出这两个角色出自于哪个公司的哪个游戏，最好是能写出游戏的原名。答对的话就有可能获得小礼物哦！



3DM-SM
www.plumbook.com



小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY



◆天气终于变暖和了，毛衣也脱下了。真好啊，还是喜欢暖和的天气。

◆最近感觉自己变懒了，一到休息日就一觉睡到中午才肯起床，感觉真是浪费，有这么好的时间干嘛不出去拍点照呢？好久没有出去拍了。

◆最近又开始研究手机＋笔记本+GPRS上QQ的问题，这个难题很早就研究过，以失败而告终，由于使用的是动感地带的20元包月，接入点为CMWAP，使用代理浏览网页是没有问题的，但就是使用QQ有问题，只能收信息不能发信息，这个真属于“顽疾”了，一直搞不定。前几天在网上看到有人利用虚拟局域网软件实现成功使用QQ，又搞得我心痒难耐，立刻试验，不过……目前还没有成功。如果大家这方面有什么心得，请不吝赐教。

阿修罗



小编形象的初稿总算全部完成了，现在大懒兄正在加班赶制正式成品！大家和我一起为他加油吧！

经大家鉴定，1月27日是一个非常邪恶的日子！真的很邪恶哦！

谣传《风之杖2》的副标题是《Gates of the Realm》，真的吗？如果是真的，究竟又隐藏着什么样的含义呢？还有4个多月，到E3就可以知道了吧……

NDS的《恶魔城》已经有消息了！那么NDS和PSP的《机战》呢？应该要等到今年的家用机版公布之后了吧？而家用机版也要到2月3日《OG2》发售以后才会有消息了吧？PS2版会是《α完结篇》吗？



▲阿修罗New Face先期预览图！

阿迪



不知从何时开始，电视的作用对于阿迪来说就等于观看足球转播，但是在本月的13号将会有一部阿迪相当期待的电视剧即将播放。不知道大家看过《H2》这部漫画了吗？安达充先生以热血运动为主题用他细腻轻松的笔触描绘出了青年成长过程中的种种经历。上几期的动漫园也有相关的介绍，呵呵，看来卡伦还是识货的啊。（卡伦怒曰：“我看动漫的时候，你小子还不知道在哪里呢！”）

★上一周帕尔马对尤文图斯的比赛再一次印证了一个足球场上的真理，“作为一名后卫，你永远都不能保证你的下一次防守不会犯错。”

语风



★SONY北美发布会上他们老总在演示PSP影像播放功能时竟然将记忆棒插反了……搞笑之余我想起：本人也经常插反呢。（众人：你谁啊，跟人家老总比，踩死他。）

★截稿前后正好是英语考级的日子，大家可千万不要相信网上那些假答案，否则拿着网上75个选项的所谓的答案看到考卷上有80个选项时……

★《伊苏6》竟然延期了，希望以后要移植在PSP上的Falcom游戏可不能这样。不过说起来Falcom都是交给其他厂商来移植的啊，什么时候自己也出一下手吧。

GOUKI



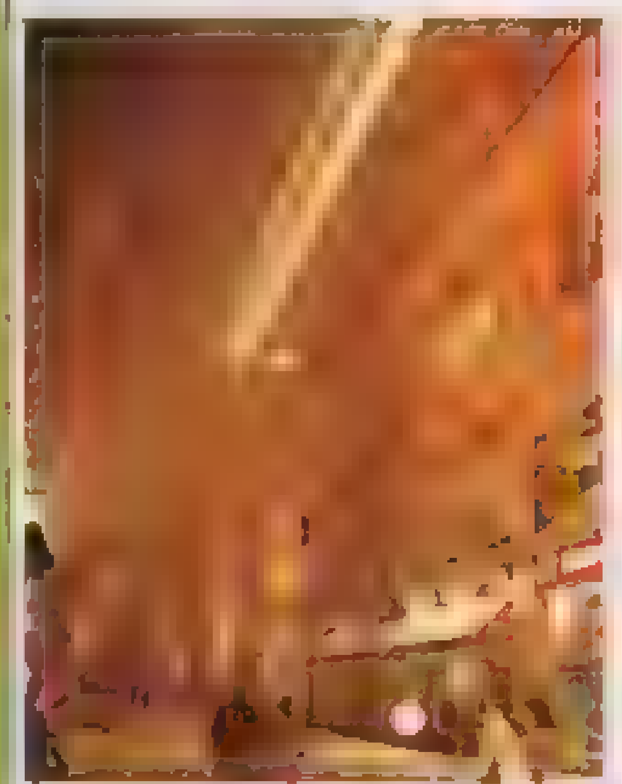
●写寄语的时候正在焦急等待《biohazard 4》。在网上已经看到了不少有关这款游戏的新情报，甚至游戏通关后的隐藏要素都“不幸”知道了一点……不过其实就算是现在把游戏的全剧情都告诉我，也是无所谓的——因为《biohazard 4》本身真的是一款非常“好玩”的游戏，相比之下，剧情反倒是其次。下期合刊《biohazard 4》的相关内容保证将以最好的形态出现在诸位面前！

●最近天冷，很容易就感冒了。感冒的滋味可不好受，好在自己平时有保持运动，感冒来得快，去得也快。

●自己球队的“贺岁杯”很快就要打响了。希望刚买的新鞋能给球队带来好运气。

●《铁拳5》发售日确定了。嗯，春节一过完就又有新追求了……

泰坦





◇又到了年末，今年突然不太想回家了，但也没地方去。呆在编辑部里一切都好，就是不会做饭，总不能大年初一吃泡面吧，唉……苦恼。哪位读者有合适的快餐方案，还望不吝赐教！

◇《GT4》果然是神作，目前正在刻苦修炼中。

◇为海啸默哀。

◇I love this picture.

D·S



〓新年唱卡拉OK时才发现自己的嗓音实在是一年不如一年了，音调低沉得吓人，很多高音域的地方都唱不上去，最后只得遗憾地扔掉听筒，在一旁静静地做听众。不过，也正是在这温馨的氛围中，我才第一次发觉，原来《听海》与《天黑黑》居然这样好听，令人情不自禁地便会沉浸在那带着淡淡忧伤的曲调之中……



▲朋友家的苏格兰牧羊犬“但丁（DANTE）”，很可爱吧。

〓最近痴迷“《真·三国无双》系列”，不过萨雷这家伙跑回学校去考英语四级，这一个多星期找不到人陪我发动“激·无双乱舞”了，郁闷ing……莫非我要考虑手脚并用的操作方式？

〓本期读者来信数量锐减，负责拆阅平信的D·S起初大惑不解，后来还是在纱迦的提醒下才恍然大悟——祝愿临近期末考试的广大读者们都能够顺利Clear！将这一年两度的最终BOSS优雅地、华丽地击倒！时间紧张来不及写信不要紧，努力用功复习才是王道！因为考试每年只有那么几次，而“读编往来”的大门可是随时都会为大家敞开的哟！

沙罗



也许是我太过“火星”，去年秋天日本推出了著名漫画家安达充的《TOUCH》完整版动画DVD，而我竟然到2005年1月初才知道！其中除了收录全101集TV版动画外，更含有许多有趣的制作花絮、主要角色的声优访谈等等……实在太爽了。兴奋的我下意识地冒出了“买”的念头，又下意识地看了看介绍后面的价格附注：88000日元，含税就是9万多日元，合人民币约7000元！一看这天文数字，几乎昏厥……放弃吧，自己只好在心中反复默念了。

新的一年终于到来，这里祝大家新年快乐！新的一年，相信各位都有新的计划吧？如果一切顺利的话，我倒是希望能够再练练厨艺，以满足自己天生的馋嘴和挑食的口味……对了，如果有机会的话，大家可以尝尝“蛋烘糕”、“蒸蒸糕”等名小吃，保证吃了不会后悔！

星夜

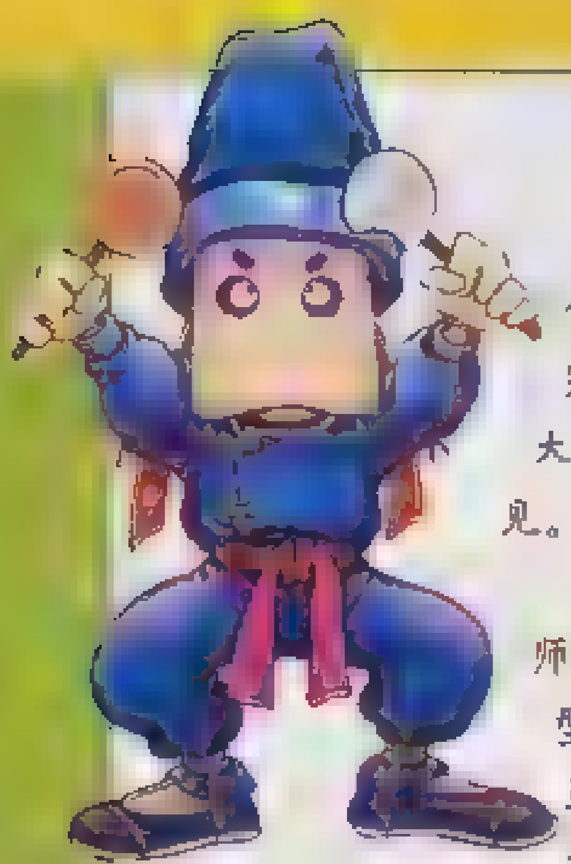


★最近编辑部的局域网突然感染神秘病毒，长期不安装防毒软件的星夜成了最惨的受害者，最后不得不格盘重装电脑。有了上次硬盘格式化的灵异事件，这次星夜在格式化之前可是万分小心，做好了一切准备，把所有资料都放到了E盘里。结果安装完电脑后，进入“我的电脑”一看，发现E盘居然神秘失踪了！星夜如遭五雷轰顶并当场石化，要知道里面装着我3年来的所有珍藏啊……还好仔细一看发现失踪的是D盘，而E盘变成了D盘。虽然只是虚惊一场，不过也证明了电脑这种东西还真是整死人不偿命啊！

★本来对今年的CES展高度期待，以为会看到Xbox2了，结果居然连个影子都看不见，真是令人失望！看来要等待3月的GDC了。

★写小编寄语的时候收到了一位读者寄来的贺年明信片，上面写着“为首都率先基本实现现代化，创造良好的人口环境”，左下角是“北京市人口和计划生育委员会”……收到读者的祝福真是开心啊！不过星夜离“计划生育”还有很遥远的距离呢！（*^_^*）

www.plumbook.cn



胜负师



▲个性金条？充满祝福的恶作剧。

Ⅰ经过又一轮汗水与鼻血的洗礼之后，"胜泰组合"终于完成了第10次的艰巨任务。请大家多多支持，并多提宝贵意见。

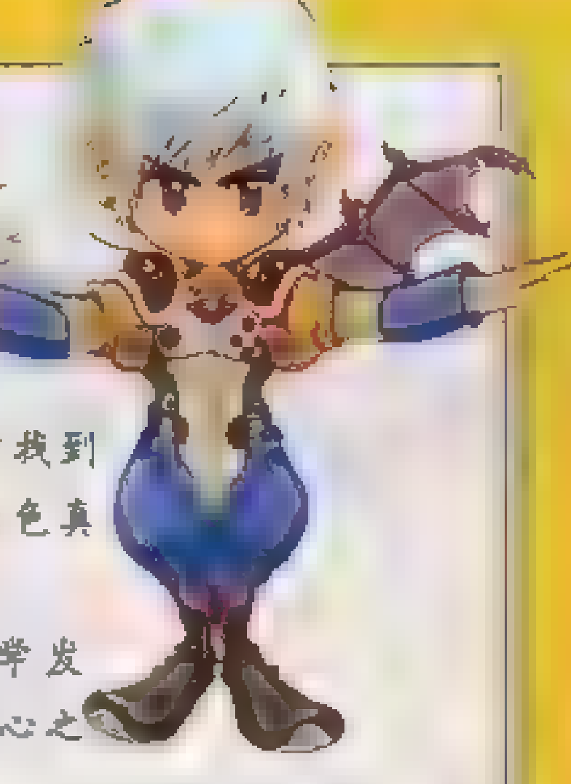
Ⅱ所谓"三年大变样！"胜负师终于改变了三年没换过的发型，而且居然给自己带来了好运……各位玩家要是能在新年换换形象、换换心情也是不错的嘛！

Ⅲ"没有知识要有常识，没有常识要会掩饰……"朋友的口头禅对我来说没什么用，因为很多事情都没办法掩饰的。

Ⅳ这期不放歌词了，诚意推荐张学友的"活出生命Live演唱会"（双CD）。歌神在演唱会上翻唱了许多歌手的名曲，有些甚至比原唱更具特色。

邪魔天使





◆《真・三4》公布了，甄女王老公的造型稍有失望，难道《真・三》中找到一个美貌超过张美人的角色真的那么难么？

◆在英国留学的同学发来了一段她拍摄的小短片，虽然只有几分钟但可以看出许多用心之处，看来学导演的她也颇有小成了嘛。

◆最近喜欢的电视是《OZ》，这部美国HBO的经典电视剧果然够震撼，写实的手法和演员精湛的演技让我为之倾倒。对于主角Beecher和Kellers，我已经无法用语言来形容对他们的喜爱了。

◆1月底真是要命，相信3A的《凡人物语》会谋杀我很多时间的……（菲特的扮装啊！！！）

卡伦



★最近一直在追看一部叫《重生传说》的网络小说，不过这部作品可与同名游戏毫无任何关系，由于作者同样也是ACG圈内的人，因此很多话语及典故都能令人发出会心的笑容，在此向各位推荐一下。

■《喜剧之王》、《太空堡垒》、《大时代》……这半个月来我似乎都在看一些比较老的东西，不过这也令我更坚定了一个信念：无论什么时候，经典的光芒都永远不会黯淡。

◆12月25日，圣诞节，本人因为加班熬夜而在当日睡了整整一天；1月1日，元旦，我又因为生病而再次在寝室里睡了整整一天，这两个节日过得可真有意义……

●向在海难中不幸逝世以及受到伤害的所有人致以深切的哀悼……

猫太





◎呼呼！最近迷上了《阴阳大战记》。因为动画中出现的大量式神都设计得相当用心，而且每集都至少有1～3个名新的式神出现，真是佩服富泽义彦和海童博行两位大师。

◎猫の健康小知识——喝咖啡虽可以提升提神，但也要选择合适的时间喝。尤其是在应付大量繁琐的工作，而需要短期的记忆时，喝咖啡反而会让人出现思考空洞的情况，最后让自己变得更累了。

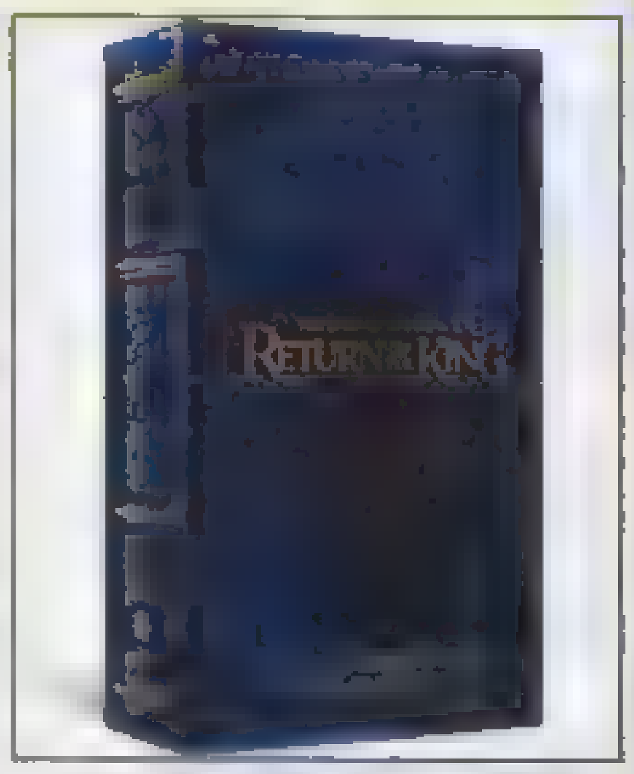
◎前一段时间的大作狂潮虽然过去了，但由于工作太忙，猫猫还是在玩《重生传说》。这次虽然改变了很多经典系统，但游戏性依然能够得到保证，果然是"《传说》系列"啊！

◎下期就是合刊了！大家做好了一口气享受224页UCG的准备了吗？

◎最近在学习画画……（某修罗：真烂真烂真烂真烂真烂……）

SOUL




▲《指环王3》的加长版DVD

■转眼间，已经快要合刊了，要过年啦。不过说实话，对过年的喜庆感觉真是一年比一年差啊。（咦，我是不是去年说过同样的话？）原因是什么？突然想起布兰妮的一首老歌，于是我认为是因为"I'm not a boy, not yet a man."

■本以为游戏狂潮在今年末已经结束，但仔细一想，发现二月及三月还是有好多款自己很关注的作品啊，至少《鬼泣3》、《铁拳5》及《武藏传2》这几款都是期待多时的作品啊，而且还有《脱狱潜龙Ⅱ》、《光明力量NEO》等等作品哦。\^o^/

■因为《拜见岳父2》在美国票房两周就飙到1.6亿美元，于是我跟风地找来了第一集看。不过最近最期待的应该还是《指环王3》的加长版DVD，是的，我还没有看……(>_<)

■去商场居然发现有"成龙"（Jackie Chan）品牌的运动鞋，要不是鞋柜边放一个成龙的酷照，我还真以为是有人盗用成龙的名字呢。看看鞋其实也还行，虽然价格不太厚道，不过我看中的那双是五折优惠，那只好"勉强"买下了，活活。(*^◎^*)

多边形


▲据说这是海啸袭来时，一名游客冒死拍下的照片（真实性有待考证），远处数米高的海浪在几秒钟后就毫不留情地将沙滩上正在享受阳光浴的游客卷入地狱。



○《GT4赛车》成为编辑部2005年第一个满分游戏，三个人满分的出发点都不一样，SOUL是因为画面，泰坦是因为专业，多边形是因为中文。这再一次证明每个人对游戏的乐趣理解都不一样。所以，只要能让自己乐在其中就是最好的。

∧下期就是"年夜饭"——春节合刊了，各项工作都已经在紧锣密鼓地制作当中，希望各位读者能对这份年度大餐感到满意。而合刊制作完毕之后，小编们就可以回去和家人欢度春节了，忙了一年，也该歇歇了……

□印度洋海啸造成的灾难还在不断扩大，死亡人数每天都在创造新高，在如此凄惨的场景面前，忽觉"人定胜天"这句成语是多么可笑、幼稚和无知，人类如果不尊重大自然就一定会遭到大自然的惩罚！

×请问以下哪件事情会让你暴走：A.有人问你新科DVD加上一个手柄能不能玩PS2游戏；B.家人坚持认为港台肥皂剧比《最终幻想》赚钱多；C.总计超过2000小时的各种游戏记录丢失；D.刚买的PSP发现虽然"只有"6个坏点，但是都在一起并连成非常标准的一条直线。

纱迦



☆费尽九牛二虎之力终于在PSP版《真・三国无双》中打出了数个《水浒传》副将，但《战国无双》副将却迟迟不见踪影。尽管如此，我还是心满意足地把游戏让给马修了。没想到从来不玩"无双"的马修尽管在虎牢关被吕布K死了N遍，却一举收到阿国和明智光秀两员猛将——运气这东西，有时候由不得你不服。

☆《决战Ⅲ》是个很有意思的游戏，不过不厚道的设定多了点。目前最期待的游戏当然就是《真・三国无双4》啦！另外《源氏》也是个相当好玩的游戏，下期就会为大家献上最新报道！

☆日本那边的第67次同人志贩售会（简称C67）刚刚结束，这次的C67可谓盛况空前，不少很久不见动静的名家这次都参展了。虽然自己算不上动漫迷，但居然也能找到几部自己喜欢的作品，有机会的话真想去见识一下。

马修



◆截稿后，玩起了久违的《灵魂能力Ⅱ》，重温了那熟悉的对决和感动，真希望能推出PSP版啊。

◆收拾桌子时，顺手将PSP、NDS和GBA SP摆在一起，休息时偶尔注意到了这一景观，让从GB一路玩过来的自己唏嘘不已。

◆也不知道最近游戏是玩多了还是玩少了，PSP的《真・三国无双》、NDS的《大合奏》和GBA的《逆转裁判》，都差不多玩了几个通宵，当好游戏摆在面前时，作为玩家确实是很难拒绝。

www.plumbook.cn

互动信箱

互动通道① 邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
互动通道② 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
互动通道③ 手机短信 移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770

读者意见是对编辑的最高指示！ UCG期待着您的意见和建议！ 三条互动通道向您开放！ 也许一个小意见就会让UCG令您更满意！ UCG会因你而变……

18封面赠品获得怎样的评价?

太原孙凯：封面个人认为是最近几期中最棒的，绝赞！

李溪刘刚：封面很有特色哦！穿圣诞装的MM太可爱了！封面的文字安排得比较好，没有凌乱的感觉，看起来很舒服。赠品方面得到进化！不再是随机一款了！两张明信片和一张海报实在太值了！

137****8969：封面圣诞MM好美啊，赞成原创封面！海报太小，体现不出《Bio4》那份恐怖！

天津张涛：本期封面绝佳！快到圣诞节了，这张封面很有圣诞的味道。赠品很好，两张明信片制作得非常漂亮，海报也很好。

上海陈中莉：赠品明信片不是很漂亮，海报整体太暗了。

上海向伟民：本期的赠品海报很不错，很早就想有一张了。不管怎样一定支持《Bio4》到底！

编：本期的封面图虽然与游戏全不搭边，但因为画工、人物、应景、文字排式和配色等原因，获得了空前的好评。我们争取保持这种良好势头！121期封面也是应景之作，人物当然还是完全原创的，大家喜欢吗？本期赠品虽然也是应景之作，但很多读者对海报的大小还是颇为不满。只是本期增加了赠品后受成本限制做不到啊。

18特别企划获得何种评价?

江门陈广昌：相当棒，精心收集的这些小道消息令人不禁揣摩2005的游戏界变数，我想一旦有些成为真正的“新闻”我们读者一定会很有感触。

牡丹江范晓飞：满意啊！很有意思啊！是够八卦的啊！

连江倪孔亮：特企一般，大概风头都被本期焦点抢镜头了。

137****7528：特别企划还真是无聊，可能是我对八卦不太感冒吧。

李溪刘刚：特别企划就不是太好了，因为这样的东西就只是吊人胃口而已，没什么看头嘛！干脆不要好了！

136****8439：说说特别企划吧，本期的太普通了，你们想年年都这样做吗！企划要有创意：小编们应从不短的游戏生涯中发现些什么，并告诉我们。

天津吕猛：特别企划不是太吸引人，主要是在以前的杂志上报道过。而且都是一些小道消息，只能说是一笑而已，没有什么精彩之处。望小编以后能有新的创意。

上海沈磊：年度八卦新闻……果然八卦。但许多已证实为假消息的我想就不必登了吧，对读者帮助不大，亦不足以为谈资。

编：本期的特别企划只能说是反应平平，甚至批评的声音更强烈一些。虽然我们近来都很重视特别企划的创意、趣味，可是路还有很长要走啊。

本期改进

存在的问题：有不少读者认为改版后的目录不好看。

改进措施：本期换上了数次更改后的新版本。欢迎大家再提意见。

礼







问

1.本期封面您喜欢吗?

2.本期的别册POP'IN您喜欢吗？请您对它提出意见和建议。

3.您对特稿和特别企划满意吗？为什么?

4.请您评说本期攻略的优劣，帮助我们改进。

5.您对游戏立方栏目及邪魔院等各游戏立方内的小栏目有何意见?

6.请您对本期的Gamehalo提出意见。

7.欢迎大家指出杂志中的错误和不足之处。

多谢大家的意见，也期待大家的好主意。

大家对18攻略有何意见?

139****3677：像《波斯王子2》这样的ACT游戏，没有图文解说实在是很难理解。

太原韩斌：永远的《龙珠》！所以最喜欢《龙珠Z-3》的攻略了。对《波斯王子》的键位讲述很是欣赏！这样很直观，希望以后能挤出地方，多这样做。虽然以前对小说形式的攻略很反感，但这次的《MGS3》小说攻略，我却很满意。

无锡周荣：攻略的话，《勇者斗恶龙》的做得相当不错，既详细又专业，期待剧情小说。

北京林海英：觉得有些遗憾，《波斯王子》的攻略流程很好，可是剧情叙述得太简单了，没有真正做到流程中糅和剧情。《MGS3》的小说读来是不错，可是缺少配图，感觉有些单调。

湛江陈恺：好，终于谈到攻略这方面了。我个人认为应该适量减少一些攻略，整本杂志都快变成《游戏机实用攻略》了。再者，你们也该为像我这类只有一部彩色GB，却还是一如既往地支持着你们的穷玩家想想吧。当然，我也不是要求杜绝攻略，我只是想你们能多体谅穷玩家一点，适量地减少一些攻略。

编：陈恺读者，你提出的意见我们很重视，关于这方面的情况我们开会讨论过。今后我们会尽量在攻略中多加故事简介、剧情、小说、攻略心得等内容，不但让需要攻略的读者不至于失望，也力求让玩不到某些游戏的读者也能通过我们的攻略了解游戏的情况。读者的来信中，无论是表扬还是批评，我们发现都是督促我们在攻略方面多考虑读者需求，增加人性化的细节。

大家对黄金眼有何意见?

天津吕猛：真正懂得游戏的玩家是不会把所有游戏都买回家的，能够起到帮助玩家找到一款自己喜欢的游戏就行！

编：感谢大家对黄金眼的意见。我们确实是以帮助大家选购游戏为目的来努力办好黄金眼的。我们将一如既往地坚持公正客观的原则。

18光盘获得怎样的评价?

李天牧：中规中矩。

上海陈骁：Gamehalo越来越成熟了，不过《机战》的时间稍长，《游戏动漫员》的进步显著。

晋江洪贻顺：光盘非常棒！画面和音效都不错，那段《忍龙》的演示录象太精彩了。总的来说很好。

武汉邓淋峰：看到了很多期待大作的介绍，兴奋！

编：我们会尽量使光盘丰富，并注意细节。

UCG期待着读者们的意见和建议

为了办好一本属于游戏爱好者的贴心杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个“互动信箱”栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品，写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码（最好能留下电话号码）以方便我们发放礼品。

18互动信箱送礼名单

武汉武昌区 严欣

彩信谍报
——最新最快的游戏简报！

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！

编辑短信GAME 发送到8002601

仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8～12期精品游戏资讯

现在订阅彩信谍报，更有机会参加年底大抽奖，获得——



MOBILE ZONE
互动短信俱乐部

图铃随意当
每月近百条图片铃声任您下载！

包月仅15元

编辑短信“UCG”发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，不限条数不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCG图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录www.shenme net/ucg.php，同样免费不限量，更方便更快捷。



铃声

9461 七里香 周杰伦
9473 冲动的惩罚 刀郎
9521 遇见 孙燕姿
9479 断点 张敬轩
9467 后来 刘若英



编辑短信LCG＋图铃编号（例如“LCG9323”）到8002601下载图铃。

飞线互动客户服务电话：010－85860661

读者推荐铃声

《MGS》Escape 发送211267到335598	《洛克人X4》Zero主题 发送211280到335598	《火焰之纹章》斗技场音乐 发送211285到335598	《暗黑编年史》战斗音乐 发送211286到335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Camchalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拔打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）



◆图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010－68083018

©2004 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS ©2004 Sony Computer Entertainment Inc. ©2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.
©1994 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED ©TECMO,LTD 2003,2004 ©BANPRESTO 2004 ©SOFTMAX CO.,LTD ©BANPRESTO 2005
Jak 3 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog
©2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS
©2001 Sony Computer Entertainment


BLADE ONLINE
刀剑 ONLINE
快刀利剑
真功夫
登录 BO.SOHU.COM


天津天龙吉凰模型玩具商店
www.tianlong173.com
本店经营
各种游戏机、游戏周边、
高达模型、玩具公仔、
扭蛋食玩、与日本同步
外地玩友网上定购
者，送精美礼品！
联系电话 游戏部：022-23127744 模型部：022-23113777
本店地址 天津市和平区营口道77号贵
都大厦2楼（与河北路交口）
欢迎广大玩友前来惠顾！
河北路
河南路
山西路
本店
礼品券


可对应NDS!
SP & NDS Mini Camera 功能介绍：
GBA SP 及 NDS.
内置 8M 容量，可同时储存 26 张照片.
解像度是 640x480，非常清晰，产品
设计轻巧细致，携带方便.
EMS
电话：(852)2718-7098
联系人：
（国内）温小姐 helen@hkems.com

长沙火星 电子总部

批发、邮购、零售

小神游GBA、GBA-SP湖南代理

火星电玩网站 www.mars game.com……

GBA卡

DC 游戏

PS2 正版碟

Ridge Racer V

ATV Offroad

NBA Live 2002

Tekken Tag Tournament

Ecco The Dolphin: Defender Of The Future

MotoGP

Jak and Daxter: The Precursor Legacy

Smash Court Tennis Pro Tournament

二手主机回收价格

GBASP 主机	400－480 元
GB 爆机	40 元
GB 饿机	50 － 80 元
DC 主机	130 元 － 160 元
PS 主机	120 － 140 元
PS2 主机	400 － 800 元
XBOX 主机	400 － 900 元

重点推荐

SP 原装锂电池	60 元
NDS 主机及软件，PSP 主机及软件有现货 请电询 NGC 布袋 30 元，NGC 液晶贴膜	30 元
DC 专辑（介绍DC 硬件 软件、模拟器 上网使用方法 及经典 DC 游戏的攻略	50 元
原装索尼克公仔 + 原装索尼克 1 代 + 索尼克 2 代限定版	80 元
小神游 SP 红色中国龙版限定版 限量 1000 台，神游 GBASP 主机 小神游 GBA 主机 + 原版全中文卡 互动灵书宝记 原装行货 厂家保修 年 免除后顾之忧 价格请电询	
PS2 刀魂 铁拳 摇杆 保 年	130 元
PS2 50000	80 元
PS2 50006 50007 全新原装主机 + 随机原装振动手柄 + AV 线 + 电源 1560 元。	全套 1550 元
PSONE 全新原装原配置 630 元； PSONE 全新主机	540 元
SS 主机 + 30 原装手柄 + AV + 电源 150 元；PS 二手主机 A，350 元；PS 二手主机 B，300 元；DC 二手主机 A 400 元； DC 二手主机 B	360 元
NGC 原装全新手柄 120 元； GBA 英语单词点学习卡	80 元
与 GBA-SP 的电影卡配套：CF 读写器，40 元／套 CF 卡 256M 210 元 128M	120 元
XBOX 水晶限定版 手柄 180 元 XBOX 全新 280 元 XBOX 20G 原装硬盘	400 元

精品区

换卡业务

GBA 配件

PS2 配件

PS 配件

DC 主机配件

SS 配件

MD 卡配件自由表

上海王子电玩

四川店 （原上海王子游戏） http://wzdw.nease.net 淮海店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号 TEL：021-53837005 邮编：200021 收款人：王君春

主机	价格／邮费	主机	价格／邮费
PS2 主机（70000 型 + 原装手柄 + AV 线	1680/20	MD 原装机全套（经典收藏）	880/20
PS2 主机（70006 型 + 原装手柄 + AV 线）	1680/20	FC 磁碟机（主机全套）4 款游戏	550/20
PS2 主机（70007 型 + 原装手柄 + AV 线）	1630/20	Sony PSP 掌机（日版）普通型	请电询
PS2 主机（50000 型 + 原手柄 + AV 线）限定版	1680/30	Sony PSP 掌机（日版）豪华型	请电询
PS2 主机（55000 型 + 原手柄 + GT4 + AV 线）	1980/30	任天堂 DS 掌机（日版）	1300/20
PS2 主机（50001 型 + 原装手柄 + AV 线）	1580/30	任天堂 DS 掌机（港版）	请电询
PS2 主机（50006 型 + 原手柄 + AV 线）	1620/30	任天堂小神游 GBA 机（带乐高中文卡）	请电询
PS2 主机（55006 型 + 原手柄 + AV 线）	1550/30	任天堂小神游 SP 机（全套）	请电询
PS2 主机（50007 型 + 原手柄 + AV 线）	1580/30	WS 机（神奇天鹅）	280/10
PSone 主机全套（含主机 + 原手柄 + 记录卡 + 原装液晶）	1100/30	VB 原装机全套（经典收藏）	1880/20
PS1 主机全套（含主机 + 手柄 + 记录卡 + 10 张游戏任选）	320/20	任天堂神游机（3D 真立体）带一款游戏任选	390/20
Xbox 主机港版（原装手柄 2 只 + AV 线）	1680/20	DC 主机（主机 + 电源 + 组手柄 + 10 张游戏）	390/20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取！

PS2 摄像头（原装）	280/10	PS2 网卡	250/10	Web money 上网付费卡 2000 点	180 10
PS2 原装摇杆（刀魂）	180/10	PS2 原装 S 端子线	130/10	NGC 原装手柄	180/10
PS2 铁拳 4 摇杆	180/30	PS2 原装遥控器	110/10	GBA 记忆棒 4M 8M	35 55 5
PS2 万用 VGA	220/10	PS2 罗技原装无线遥控手柄	390/10	GBA 原装背光灯（安装加 10）	170 10
PS2 原装激光枪	300/10	PS2 金手指全中文版（卡 + 碟）	70/10	DC 原装记录卡	58/10

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅

PSP 真三国无双	450 0						
PSP 山脊赛车	430/10						
PSP 合金装备	480/10	NDS 口袋妖怪大碰撞	350 10	PS2 实况足球 7	180 10	DC 樱花大战	80 10
PSP 大众高尔夫	450/10	NDS 网球王子 2005	350 10	PS2 沙罗曼蛇 V	450 10	GBA 火红（附无线通讯器	360/10
PSP 装甲核心－立体战线	450/10	NDS 钻地小子	380 10	PS2 勇者斗恶龙 VIII	680 10	GBA 叶绿（附无线通讯器	360 10
NDS 触摸玛里奥	340/10	PS2 真海传说（导演剪辑版	280/10	DC 莎木 1	90 10	GBA 瓦里奥制造（大回转	350 10
NDS 玛里奥 64	340/10						
NDS 只能为您而死	350/10	PS2 实况足球 8	320/10	DC 莎木 2	180 10	GBA 绿宝石（附无线通讯器）	360/10

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA 游戏大全应有尽有，价格请来电咨询。

龙珠大冒险	火影忍者 3	黄金太阳 2	V 拉力 3 赛车
大战争 1+2	怀玛莉 4（中文）	终极者 3	勇者斗恶龙 2（中文）
癫狂之旋律	荣誉勋章（渗透者中文）	拳皇 EX 2	三国志（中文）
王国之心（记忆之链）	闪光战士 2	麻将风云（中文）	口代妖怪火红（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	实况足球 6（二代）	黄金太阳 1（中文）	口代妖怪叶绿（中文）
洛克人 4A 5	恶魔城 3（晓月中文）	指环王 3（王者归来）	名侦探柯南（中文）
SD 高达（中文）	海底总动员 2	魂斗罗	极品飞车（地下狂飙）
新约圣剑传说（中文）	口袋红、兰宝石（中文）	F F.T（中文）	瓦里奥制造
古墓丽影（中文）	索尼克 3	魔幻迷宫 2	火焰文章封印之剑（中文）
萨尔达（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	波斯王子	星之卡比 2
洛克人 Z3	悟空闹剧	铸剑物语 2	高达 SEED
七龙珠 Z（布欧的愤怒）	牧场物语（2） 女孩版	热血物语 EX	守护英雄
炼金术士（迷走之轮舞曲）	合金弹头	火影忍者大结集 2（中文）	火焰之纹章 圣魔之光石（中文）
炼金术士 2（回忆奏鸣曲）	光明之魂 2（中文）	幻想传说（中文）	瓦里奥制造（大回转）
玛里欧大金刚	约定之地	牧场物语（中文）	萨尔达小人帽（中文）
大金刚 2	我的太阳 2（中文）	银河战士 2（中文）	GTA（横行霸道）
特罗尼克大冒险 3（中文）	西感雅 3	CT 特种部队 3	火焰纹章烈火之剑（中文）

上海市虹口区海伦西路 87 号四川店（四川北路向东 20 米）
电话：021-65872517
营业时间 10 00 20 30（年中无休）
公交 18、21 100、147 路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路 81 号淮海店（淮海东路向北 10 米）
电话：021-53837005
营业时间：10：30－18：30（年中无休）
公交：01、11 17、18、23、26、71 路、隧道二线、六线

2005山东第一电子竞技赛事元旦开赛

巅峰电子足球职业选拔赛—山东赛区

●前32强均可获得北通球王手柄（价值75元）●凡参加报名者均可以118元购买PS2原版游戏记忆卡

（报名截止日期05年2月23日 比赛日期：2月26－28日）

承办方：山东次世代，详情浏览
www.nextgeneration.com.cn QQ：315103906



山东次世代 GAME

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）
电话：0531－8559816 2393987－6629587 营业时间：9：00－21：00（全年无休）
分部：济南山大路178号赛博数码一楼南厅3－150号
电话：0531－2398069 13506410809
玩模玩样动漫店：济南山大路44号 电话：0531－8168868
淄博红星：13053374068

欢迎加盟

加盟点：
青岛：0532
聊城飞锋：0635－8213532
枣庄与祥：0632－657 785
济宁泰电：0537－22
烟台城市动力：0535－6704384
东营太平洋：0546

CSD

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多！



本店承诺：产品绝不以次充好、以旧充新，主机绝对全新，手柄绝对原装。
主机信息：本店所售主机均有原厂封条，一次性开机画面，现场开封。

信誉是我们的生命力！

PStwo	1420元
PSII50000型	1850元
PSII50001型	1600元
PSII55006型 标配	1880元
PSI 50006型 标配	1650元
PSII50007型 标配	1600元
PSII50004型（欧版限定版）水蓝色	1780元
PS II 50002型限色限定版（双手柄）	1980元
PS II 55000型金百式主机	2650元
XBOX港版（白金限定版）	1800元
XBOX绿光限量版 标配	1680元
XBOX绿光光环版	1780元
XBOX夏日水晶版	1650元
XBOX纯白限量版 标配（全球限1000台）	5XXX元

NGC美版	1050元
NGC日版	1200元
NGC仙乐传说（套装机）	1900元
NGC阪神限定版	1600元
GBA-SP中国龙限定版	请电询

游戏精品

PS II 光枪（特典版）原装	495元
太鼓达人	388元
鬼武者刀型摇杆	880元
GT4 Force Pro方向盘（港版）	1650元
EYE TOY 单体装（原装）	250元
罗技无线手柄	420元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
拳王格斗摇杆	330元
刀魂摇杆	150元
铁拳摇杆	150元
NGC可移动支架	330元

NDS —前50台以进价发售— PSP

为满足低价位消费业务本店高价回收各类主机，旧机并可以旧换新。GBA最高回收价300元；SP最高回收价500元。（绝不压价）

请大家到易趣网查询我们的信誉度。

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电　话：021－66288809
联系人：张杰 赵伟刚　邮编：200071
公　交　轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18　101　69　78
营业时间　10：30—20：30
欢迎邮购　招商银行卡号 9555 5002 564 225
工商银行卡号 9558 8010 0115 0175 310



上海游戏机地

邮购地址 上海市卢湾区复兴中路……黄陂南路口（近新天地）
收款人：傅正
交通银行帐号：……傅正
招商银行帐号：……傅正

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

主机特价区

GBASP贴换NDS大行动！！
¥1360　¥2XXX　¥1480　¥1380　¥650　¥1480

全新 正版游戏特价区　本店还有更多正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询）

本月特别推荐



本店主要经营：日美模型 手办、变形金刚、扭蛋、食玩等等



请登陆shop33015214.taobao.com选购更多商品！

入货地点：上海市虹口区四川北路188号弘基假日广场1楼4A405（服饰街内）
电话：021-63076801

近期新货区

PS2 决战3	490	DS 耀西	380
PS2 重生传说	450	DS 网球王子	390
PS2 勇者斗恶龙8	580	PSP 真三国无双（豪华版）	680
PS2 红侠乔易2	430	PSP 电车go	400
PS2 潜龙谍影3	450	PSP 炼狱	400
PS2 潜龙谍影3（限定版）	1380	GC 大金刚3	430
PS2 GT4（中文版	480	GC 红侠乔易2（美版	350
PS2 GT4（NIKE 限定版）	3980	GC 银河战士（美版	430
PS2 鬼武者集合	580	GC 生化危机0+1	430
PS2 铁拳后援 （中文）	450	GC 机器人大战GC	550
PS2 双星英雄传	450	GC 生化危机4（美版）	430
PS2 凡人物语	450	GC 生化危机4（日版）	520
PS2 数码恶魔2	450	XB 波斯王子II	350
PS2 忍之VSZ 高…	450	XB 武装猛禽	498
GBA 口袋… A	35	XB 金属之狼	[illegible]
GBA 万有引力…奇	36	XB 紧急召唤	[illegible]
GBA 萨尔达小人帽	360	XB 零 红蝶	350
		XB 地下狂飙II	[illegible]



北京嘉兴游戏机经营店



大酬宾 凡购 GBA 卡一盘加 8 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘；加 18 元可获赠价值 90 元的 GB 合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂 2 号

模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱　收件人：甄晓初　先生　邮编：100010

公交线路：
- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘104、108 路至大佛寺站下车
- 乘2路至宽街下车
- 乘112、60 路至亮果厂站下车

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

GBA 新卡：机战 OG2（128M）、耀西万有引力(64M)、通灵王 3(128M)、逆转裁判 3(中文)、大战略 I + II(128M)、约束之地(128M) ……

机战 A·R·O·D（中文64M）、太阳1（中文69M）、皇家骑士团（中文64M）、火焰纹章（中文69M）、烈火之剑（中文128M）、光明之魂（中文64M） ……

游戏王专家版 3(128M)、火焰纹章 圣魔之石(128M)、瓦里奥制造大陆版(128M)、玛丽弹珠台(64M)、火影忍者 3(64M)、钢之炼金术士(64M) ……

洛克人III、II(32M)、游戏王 4、5、7、玛莉奥 I、II、III、IV(32M)、环玛莉(64M)、黄金太阳 II（128M）、玛莉赛车(32M) ……

NDS 原装卡：网球王子 400、NDS 天空侦太 350、NDS 环玛莉超模特乐 360、NDS 一笔直感 350、NDS 口袋妖怪冲刺 355、NDS 为你而死 365 ……

原装主机　微软 X-BOX、日版 + 直读（热卖中）

机型	价格
原装 PStwo 70000 型（超薄）(主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线)	1360 元／邮资 50 元
原装 PStwo 70006 型（超薄）(主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线)	1395 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000AQ 型（主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线）送电源 完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 代理版（主机 + 原装振动手柄 + 中文正版游戏一个 + 电源 22V+AV 线）	1988 元／邮资 50 元
原装 PS2 50006 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线)完美套	1690 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源 +40G 硬盘和网卡)	2650 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型 象牙白(主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线)完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型(主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线)完美套	1780 元／邮资 50 元
原装 PS2 50002 型 SS 银色(主机 + 原装电磁振动手柄 +AV 线)完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型限定版(主机 + 原装电磁振动手柄 + 网卡 + 正版游戏)完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50007 型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线)完美套	1660 元／邮资 50 元
原装 PS2 GT 限定陶瓷白型(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线)完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50000 型（黑色透明）(原装电磁振动手柄 +AV 线 + 电源线)完美套	1950 元／邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

GT4 900 度方向盘 1830 元

机型	价格
微软 X-BOX 主机 + 直读	1390 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 绿色透明限定版 + 两张原装游戏	1780 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 光环限定版 + 两张原装游戏	1690 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 珍珠白透明限定版	1695 元／邮资 50 元
索尼 PSone（原装振动手柄 + AV 线 + 电源）	580 元／邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC（原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源）	980 元／邮资 30 元
任天堂 128 位 NGC +GBP（原装电磁振动手柄 + AV 线 + 电源）	1590 元／邮资 30 元

铁骑 2 1950 元

PSII 罗技手柄（4种颜色）390 元

嘉兴维修中心

三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开瓷费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理 100%全部修复让您放心使用。

配件大全　NGC 正版碟

攻略大全：以上攻略书均为全新包正版书免手续费

真 GBA 64 in 1 绝不重复　价格请电询

EZ-FLASH III、EZ-FLASH II、XG-FLASH II 请电询

本店现场加装 GBA 夜光板 原装 230 元

天哪预订，现货供应 价格电询！　GBA-SP 小神游　请电询　GBA 小神游带卡　请电询

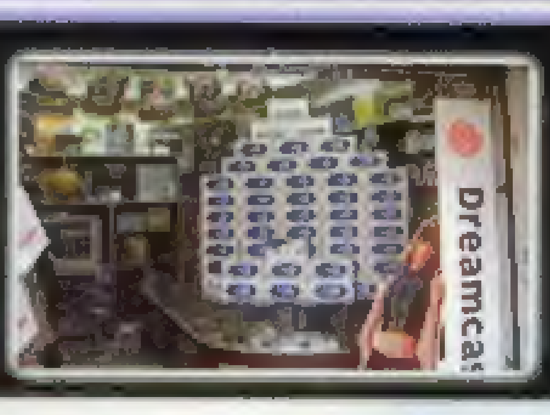
诺基亚 N-GAGE QD（行货，全中文）2080 元　诺基亚 N-GAGE 1680 元

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

上海道具馆仓储大卖场

成为会员 特价无限



本店经营全机种正版，日本第一时间到货，特价风暴天天袭来！

以诚取信　HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM

服务的正规化绝非一般的商贸！

特价专区

本月持有本店VIP 卡用户请携带此卡可以到本点购买以下特价商品：

1、PS2 玩家只要200 元可以买99 新的中古FFX2　230 元99 新的中古机器人α和120 元的鬼武者 2

2、NGC 玩家只要120 元可以买以下游戏：丛林守护者　洛克人EXE　爆斐王

3、XBOX　只要88 元可以买鬼武者 1　BIXNX 猫　王牌飞行员

游戏特价区	
PS2 天竺红	330 元
PS2 剑豪 3	330 元
PS2 混沌军势	150 元
PS2 魔界转生	150 元
PS2 武忍街	88 元
PS2 鬼泣 1	150 元
PS2 生化维罗尼卡	150 元
PS 恐龙危机 2	100 元

欢迎外地客户邮购！

全新的价格，品质的保证！本市环线免费送货，异地优惠邮寄！

道具馆仓储式大卖场，具有相当高的信用保证！并拥有自主网站！

道具馆售前，售后始终微笑服务

DOJI-SHOP 每天保持几百种商品在线，以满足您的需要！上海的朋友可以到本公司的门市网点进行购买，本店以经营正版和日本原装玩具为主广为人知。

1. 本产品如有质量问题，包换期为一个月。
2. 上海市环线内免费送货上门，异地交易最款到发货，本公司有专用的快递托运公司，速度快，价格低，而且不会在运输当中有任何问题。以一公斤计算（收费是江浙地区 15 元，时间为当天上午 11 点前发货当天即可收到，其它地方一律 20 元，今发明到），网上购物最烦恼的货物配送时间问题也解决了。另：在本店按定价买 2 张正版游戏即可免邮费。
3. 我们愿和所有的客户交朋友，但也希望各位买家要忠实诚行交易义务，以诚为本。
4. 如有什么疑问请留言，我们会在第一时间答复大家。
5. 商品成交后，请给予真实评价！

本店可以预定任何日本游戏　3 ~7 天到货

招商一卡通：9555 5002 1581 8948

工商灵通卡：1001 2113 0121 283 0939

建设银行：1215 5699 8011 0092 264

交通银行：405512 2511 5864200

农业银行：95599 8003 03840 73513

持卡人：顾熠萍

主机	
PSP 豪华套装	2XXX 元
NDS 日	12XX 元
NGC 各类限定主机全部有货：	
仙乐限定	2300 元
双蛇	2450 元
普通 NGC	1180 元
PS2：	
70000	16XX 元
70006	14XX 元
5000X 全部标配	1550 元
凡购PStwo70006型主机者均赠正版游戏一张！	
XBOX：	
雷的限定 DOA 最终限定机器 全套	3300 元
其他所有同捆机器	请电询
SP 最新：	
王国之心限定套装	1580 元
普通版	650 元一套
中国龙限定	980 元

PSP	
三国无双	4XX 元
山脊赛车	420 元
大众 GOLF	400 元
装甲核心	400 元
英雄战机 2	400 元
恶魔猎人	400 元
PUPU 水滴方块	390 元
泡泡龙	390 元
燃烧战车	420 元
炼狱	4XX 元
抓猴子	390 元
NDS 游戏　最新登场	
马力 64DS	350 元
瓦鹿世界 DS	340 元
口袋冲刺 DS	320 元
钻地小子 DS	330 元
天才医师	320 元
动物番长	280 元
大合奏	420 元
我为你死	380 元
直线	380 元
网球王子	4XX 元
PS II 正版游戏	
PS2 正版（本店有 100 多个品种）	
勇者斗恶龙 8+ 特典	6XX 元
特价 实况国际限定版　带日本训练队服	555 元一套
燃烧战车 3　美版 4XX 元	日版 470 元
燃烧战车 3 限定	1450 元
皇牌空战 5 控制摇杆	980 元

异度传说 2 限定	1300 元
幻想水浒限定	880 元
战国无双限定	880 元
战国猛将　限定	780 元
恶魔城限定	800 元
影之心 2　限定	780 元
樱花大战 5　限定	380 元
樱花大战 1　限定	180 元
高级有限大量限定套装不能全部登出	
重生传说	520 元
尸人　中文	200 元
统墓　中文	180 元
GT4 日版带书	4XX 元
救骨封龙	450 元
决战 3	480 元
生化爆发 2	300 元
纲会恶魔城	300 元
太鼓达人 4	280 元
三国无双 3 猛将	300 元
战国无双猛将	280 元
零红蝶	320 元
VR4 进化	180 元
生化维罗尼卡	150 元
鬼泣 1	160 元
JOE 红侠	230 元
男忍	320 元
女忍	150 元
幻想水浒 4	320 元
FFX 初回	580 元
寂静岭 4	360 元
机器人大战 MX 初回 特价	320 元

梦幻骑士 4	380 元
刀魂	480 元
HACK 1-4 全集	1500 元
三国无双 3	450 元
三国无双帝国	320 元
刀魂 2	200 元
R6 进化	150 元
CVS 2	250 元
FFX2	350 元
FFX2 国际	280 元
FF11	580 元
FF11 3 合 1 扩张盘	220 元
机器人大战 SC	150 元
太鼓达人 2+3	450 元
马克西姆 2	230 元
超时空要塞	230 元
异度传说 2	280 元
鬼武者 3	280 元
鬼武者 2	150 元
NGC 游戏	
NGC 正版游戏（本店有 60 余种）	
ZOIDS3 中央大陆 3	500 元
机器人大战 GC	560 元
火影忍者 3 带特典	500 元
马力聚会 6 套装	420 元
比利的蛋宝宝	250 元
马力网球	380 元
水晶编年史	350 元
CAPCOM VS SNK2	230 元
洛克人	160 元
梦幻之星 1+2	330 元
鲸鱼肚子	260 元

马力聚会 5	300 元
瓦里世界	300 元
全明星大乱斗	380 元
永恒黑暗	170 元
海贼王　财宝战争	200 元
山脊赛车进化赛模	220 元
马力赛车	350 元
生化 1	280 元
生化 0	250 元
高达战士轨迹	280 元
SONIC 合集	180 元
转转棒　最新	280 元
四之剑 ZELDA	250 元
银河战士	360 元
RUNE2	280 元
双蛇	400 元
女牧场	480 元
游戏王	180 元
海贼王 2	280 元
足球小将	280 元
口袋 BOX	100 元
NBA 2002	150 元
高智能方程式赛车 GPX	300 元
星际火狐	130 元
WSC	
WSC 套装	
FF124+ 海贼王 123+WSCC=580 元	
本店有 70 种 WS 卡	
XBOX	
光环 2	380 元
DOAU 最终	550 元
神鬼寓言	350 元

光环中文	150 元
DOA 排球	320 元
忍龙	280 元
刀魂 2	220 元
寂静岭 2	180 元
脱狱潜龙	280 元
黄牌飞行员	180 元
DOA 3	150 元
瑜珈 !	160 元
瑜珈 2	280 元
瑜珈 1+2 初回	420 元
零	150 元
山脊赛车 R	180 元
GBA 卡	
本月大量老 GBA Z 版游戏特价 30 个品种	
口袋妖	360 元
烈火之剑 - 圣魔光石	360 元
机战 D	220 元
FF1+2	430 元
王国之心	450 元
转转马力	400 元
特鲁尼克 3	550 元
耀西的万有引力	360 元
悟空斗剧	380 元
小人帽	350 元
皇之卡比 2 镜之迷宫	350 元
SONIC3	280 元
古惑狼赛车	250 元

本店可以预定任何日本游戏3－7天到货

地址：上海市静安区康定路 626 号　联系人：王奕玮

邮编：200040　电话：021-62587189、13061768103

公交线：76、54、24、23、138、地铁二号线静安寺下

QQ：394503264

营业时间：10：00—20：00

版面有限无法一一刊登，买正版请电询！



www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：盛健华 营业时间：早10：00—晚8：00
电话/传真：021-65358097 邮编：200082

虹口店：四川北路188号弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
公 交：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。
电 话：021-63077219

天潼路 弘基假日广场 本店 四川北路 武昌路 海宁路

过年大奉送
☆ 买PS2主机送原装S端子线或分量线
☆ 买NDS送保护贴一份或包一个
☆ 买PSP送保护贴或包一个
本店主机一律包修三个月，无条件一个星期包换（有质量问题）
不是这个"保"而是这个包，没有终身"保"修的产品

PSP惊爆价豪华套装版 2650/30元
（PSP正版游戏开通租借区，只需70元。）
NDS主机（日版） 1380/30元（谢绝还价）

PSII主机（70000型 标配）	1650/30元
PSII主机（70006型 标配）	1380/30元
PS II 主机（50000型普通版 标配）	1650/30元
PS II 主机（50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线）标配	2400/30元
PS II 主机（50000型 粉红限定版）	1900/30元
PS II 主机（50001型 全套）	1450/30元
PS II 主机（50002型银色限定版 双原柄）	1680/30元
PS II 主机（50006型 全套）	1400/30元
PS II 主机（50007型 全套）	1380/30元
PS II 主机（50000型 银白色）丝缎绸	1950/30元
PS II 主机（50000型 珍珠白限定版 标配）	1850/30元
PSX（5000型）	6550/30元
PS II 主机（55006型 GT4白色限定版）	1580/30元
PS II 主机（39001型）中古机全套	1180/30元
PSII主机（异度传说2 限定版）	2000/30元

凡购买PS2主机者，送防尘罩，安装调试到人独创服务。

本店主机均有一次性开机画面，原装封条一机一号！

NGC主机 日版带底座	1580/30
NGC主机 日版普通版	1150/30
NGC主机 美版（已改）	1030/30
XBOX生与死限定版主机	3150/30
XBOX普通版（全套）	1550/30
XBOX绿色透明限定版	1650/30
XBOX白光限定版（双手柄）	1580/30
XBOX铁骑	1880/50
GBA主机	490/10
PSone主机（全套）	550/10
GBA-SP主机（全套）	648/30
GBA-SP红白机（限定版）	850/30

广大新老用户，购买PS2正版游戏、NGC正版游戏、XBOX正版游戏的，请来电咨询！

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多，请来电咨询！

大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

现场修理 立等可取

PS2 正版游戏

因版面有限，无法一一登录，请来电咨询！

PS2 GT4	495/10元
PS2 决战3代	485/10元
PS2 红侠乔易2代	460/10元
PS2 重生传说	460/10元
PS2 潜龙谍影3代	480/10元
PS2 红侠乔易2代	420/10元
PS2 王国之心2代	480/10元
PS2 勇者斗恶龙8代	730/10元
PS2 光明之泪	450/10元
PS2 红侠乔易	350/10元
PS2 生化危机 逃出生天2代	450/10元
PS2 战国无双 猛将传	330/10元
PS2 合金弹头4代	398/10元
PS2樱花大战5代（中文版）	430/10元
PS2樱花大战5代（日文版）	450/10元
PS2 仙乐传说	450/10元
PS2火影忍者 究极英雄	450/10元
PS2 机动战士SEED 无尽的明天	430/10元
PS2 机战MX	550/10元
PS2寂静岭4（初回限定版）	470/10元
PS2 异度传说II	460/10元
PS2 侍魂零	430/10元
PS2 创造球会4	460/10元
PS2太空战士X-2（港版）	300/10元
PS2 鬼武者3代（日版）	298/10元
PS2 尸人（中文版）	330/10元
PS2 荒野兵团	430/10元
PS2 相逢在宇宙	400/10元
PS2 实体	198/10元
PS2 VR4	198/10元
PS2 三国无双3代	430/10元
PS2 三国无双猛将传	298/10元
PS2 三国无双帝国	330/10元
PS2 三国志8代	298/10元
PS2 NBA2004	298/10元
PS2 生化危机 逃出生天	398/10元
PS2 机动战士Z高达	420/10元
PS2 龙背上的骑士	230/10元
PS2 生化危机 维罗尼卡	358/10元
PS2 鬼武者2代	230/10元
PS2 炼金术士 永恒玛娜	490/10元
PS2星之海洋导演剪辑版	398/10元
PS2 恶魔城 无罪叹息	330/10元
PS2 第2次机器人战士α	400/10元
PS2 武刃街	285/10元
PS2 女忍（中文版）	198/10元
PS2 女忍（日文版）	160/10元
PS2 回声之夜	280/10元
PS2 山脊赛车R6	160/10元
PS2 前线任务4代	358/10元
PS2 零红蝶	385/10元
PS2 战国无双	430/10元
PS2 刀魂	180/10元
PS2 街霸三度冲击	298/10元
PS2 天诛红	450/10元
PS2 罪恶装备—绚	430/10元
PS2 沙龙蟒蛇	380/10元
PS2 真女神之数码恶魔传说 天魔度	498/10元
PS2 宇宙巡航机V	450/10元
PS2 实况8代	460/10元
PS2三维格斗之王星猛冲击	430/10元
PS2 幻想水浒传	450/10元
PS2VR战士电子时代	398/10元
PS2 终结者3 救赎	420/10元

XBOX 正版游戏

XBOX HALO 2代	360/10元
XBOX 忍龙回顾	298/10元
XBOX 生与死3代	160/10元
XBOX HALO 1代	120/10元
XBOX 魔牙限	160/10元
XBOX 刀魂	260/10元
XBOX 沙滩排球	298/10元

NGC 正版游戏

NGC 机器人大战GC	540/10元
NGC 生化危机4代	560/10元
NGC 玛丽网球	420/10元
NGC 玛丽聚会6代	420/10元
NGC 阳光玛丽	298/10元
NGC 银河战士	298/10元
NGC 天外魔境2	285/10元
NGC 海贼王伟大战斗	298/10元
NGC 永恒阿卡迪亚	298/10元
NGC 萨尔达四支剑	320/10元
NGC FF水晶编年史	420/10元
NGC 生化0	250/10元
NGC 生化1代	398/10元
NGC 生化2代	320/10元
NGC 生化3代	320/10元
NGC 生化维罗尼卡	350/10元
NGC 马里奥赛车	395/10元
NGC 马里奥聚会5代	385/10元
NGC 马里奥聚会4代	285/10元
NGC 梦幻之星3代	250/10元
NGC 梦幻之星1.2	298/10元
NGC RUNE2代	285/10元
NGC 坏玛丽	255/10元
NGC 瓦里奥制造	260/10元
NGC 口袋妖怪（限定版）	186/10元
NGC 口袋妖怪竞技场	298/10元
NGC 战斗封神	220/10元
NGC 永恒的黑暗	185/10元
NGC PIKMIN2代	420/10元
NGC 合金装备孪蛇	420/10元
NGC 英国大兵	400/10元
NGC F-ZERO GX	295/10元
NGC 动物番长	358/10元
NGC 高达战士的轨迹	298/10元
NGC 山脊赛车R5	358/10元
NGC 路易鬼屋冒险	265/10元
NGC 霸天开拓史	380/10元
NGC 仙乐传说	470/10元
NGC 红侠乔易	320/10元
NGC 星之卡比	385/10元
NGC 机动警察茉莉	298/10元
NGC 冲浪	88/10元
NGC 大金刚鼓2代	330/10元
NGC 纸片马里奥2	398/10元

PSP 游戏

PSP 山脊赛车	420/10元
PSP 合金装备卡片	420/10元
PSP 三国无双	460/10元
PSP 大众高尔夫	420/10元
PSP 恶魔战士	420/10元
PSP 英雄传说	460/10元
PSP 捉猴	430/10元
PSP 装甲核心	480/10元
PSP 恐惑龙	420/10元

NDS 游戏

NDS 摸摸乐瓦里奥制造	380/10元
NDS 超级玛里奥64 DS	380/10元
NDS 口袋妖怪	340/10元
NDS 大合奏（限定版）送耳机	420/10元
NDS 动物番理员	320/10元
NDS 为你而死	370/10元
NDS 天堂独太	380/10元
NDS 网球王子	380/10元
NDS 麻雀大会	298/10元
NDS 铁炮小子	350/10元
NDS 山脊赛车	340/10元

玩具区

沙滩排球人偶9只	650元
生与死在线扭蛋	150元
变形金刚机器昆虫3只	380元
大黄蜂 5只1套	380元
樱花大战扭蛋（全套6个）2代	120元
樱花大战扭蛋（全套6个）3代	120元
樱花大战扭蛋（全套6个）4代	150元
七龙珠夜光版（全套6个）	180元
七龙珠Z（全套5个）	150元
圣斗士星矢海皇版（6个）	120元
圣斗士星矢天界版（6个）	88元
仙乐传说扭蛋（5个）	150元
仙乐传说人偶（14个）	980元
海贼王油漆版（1套）	150元
街霸女性主角1弹	150元
街霸女性主角2弹	130元
欢迎来到茶餐厅（全套6个）	198元
纯情房东俏房客	199元
头文字D人偶（限定版）	358元
SD高达SEED扭蛋（1个）	45元
高达SEED女性主角（5个）	320元
太空战士人偶（7个）	589元
圣斗士的条模可发光（3个全套）每个	198元
卡普空梦丽摩尼卡女性主角4个	850元
街霸15周年人偶（每个）	45元
终结者T2扭蛋（全套7个）	358元
阿童木扭蛋绝版（全套12个）	588元
第1神拳扭蛋（全套）	98元
阿拉蕾瓶盖（全套13个）	180元
太空战士扭蛋（全套8个）	155元
太空战士扭蛋召唤兽每个	65元
FC平机纪念版（5个）	98元
魔界村人偶（全套6个）	390元
人形电脑天使（全套6个）	390元
SD高达46弹	75元
SD高达47弹	75元
SD高达48弹	75元
SD高达49弹	75元
圣骑士（全套7个）	188元
超时空要塞扭蛋（全套）	98元
超时空要塞装备包	450元
北斗神拳人偶（全套7个）	840元
燃烧战车人偶（每个）	45－85元
我的女神人偶（每个）	158元
罪囚	250元
心跳回忆人偶（衣服可脱掉）每个	230元
终结3男主角	358元
终结3女主角	358元
变形金刚20周年塞夫杠（全钢）每个	798元
变形金刚1号（全钢）	480元
变形金刚2号（全钢）	480元
变形金刚3号（全钢）	480元
变形金刚4号（全钢）	480元
变形金刚4号（塑料）	288元
变形金刚5号（塑料）	258元
变形金刚6号（威振天）	850元
变形金刚7号（塑料）横炮	238元
变形金刚8号（塑料）消防车	258元
变形金刚补天士	388元
变形金刚大黄蜂	238元
变形金刚大火车	358元
变形金刚惊天雷	358元
变形金刚热破	298元

上海浦东游戏风暴专营店

以诚为本 以诚交友

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来上海浦东游戏风暴。（本店所售主机均有一次性开机画面！）

游戏人生 机不可失

本店所有商品均可送货上门！

主机类（专业批发各类主机并办理邮购业务）

PStwo 70006型	1350元
PSII50002型（银色限定版）	1600元
PSII50004型（水蓝色限定版）	1500元
PSII55006型（GT4陶白色限定版）	1400元
PSII50001型（普通版）	1300元
PSII50002型（普通版）	1350元
PSII50006型（普通版）	1300元
PSII50007型（普通版）	1280元
XBOX 绿色限定版	1650元
XBOX 水晶限定版	1600元
XBOX 港版	1400元
XBOX 美版	1450元
XBOX 日版	1450元
NGC 普通版	1050元

DC	400元
PS	350元
PSone	520元
SS	250元
GBA	450元
GBC	350元
行货小神游GBA-SP	请电询

价格请电询！

PSP 原版游戏		NDS 原版游戏	
山脊赛车	450元	网球王子	400元
真三国无双	470元	天堂独太	350元
合金装备	450元	坏玛莉摸摸乐	360元
装甲核心	430元	为你而死	360元
英雄传说	470元	大合奏	400元

高价（现金）回收各类主机及GB、GBC、GBA（所有主机均可以旧换新）

提供神游机加油站 神游机 598元

大量供应各大主机、周边配件及发烧线 PS2原装网卡230元 PS2原装摄像头260元 PS2原装光头300元 PSone原装光头150元

我们太需要GBA、GBA-SP，您有吗？GBA最高收购价：300元，GBA-SP最高收购价：500元

★上海浦东游戏风暴总店

地址：上海市浦东大道276号 邮编：200120 电 话：021-68871441 58889005
公交线：公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）
监督电话：13052455950 收款人：忻富顺 营业时间：9：30-20：00 全年无休

GBA游戏30元起，土星游戏400余种（赠送目录壹份），DC正版大量供应20元起；PSII、XBOX台湾精装版大量供应！

东海宾馆 车站 浦东大道 东方路 本店 乳山路 西 浦东南路

www.plumbook.cn


宏龙GAME
年中无休 营业时间：AM10:00～PM:21:00
专业游戏贩售店
2005
强势出击！
PSP
SONY最新最酷手掌机(豪华版)
全新最低价￥.2XXX
NINTENDO DS
任天堂最新双屏掌机NDS
最低价￥.1330
光头底板各组件均保修3个月！
￥.1750 (改好)
PLAYSTATION2
￥.650
GAMEBOY ADVANCE SP
￥.1350
XBOX
￥.1050
GAMECUBE
★底图照片为实物运行时拍摄 PHOTO BY AA
总店
分店
分店
分店
中山公园店(玫瑰坊)


上海游戏2000
游戏2000（静安区静安旗舰店）
邮购地址：上海市市西静安区凤阳路678号
（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021-62182099 13002128661 收款人：冷将
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1690 4168 962
持卡人：冷 浩
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路，地铁1、2号线（石门路站下）
火车站到本店只需5分钟
营业时间：早10:00～晚8:30
游戏2000（徐汇区徐汇梅陇店）
邮编：200237
邮购地址：梅陇路457号
电话：021-64252807
联系人：李兆中
公交线路：50、218、131、957，地铁1号线
（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
游戏2000（快意电玩浦东加盟店）
地址：浦三路654号
电话：021-68362089
联系人：王先生
邮编：200125
公交线路：633、715、734、980、780南川专线772、605、219陆周专线、徐川专线796、771、38，六里路站下车3分钟路程即到。
珍藏的拥有
PS2主机
1445元
MS2代 250元 MS 1.33B 350元 NH7 150元 魔术 580元
前卫的拥有
PStwo 超薄版
贴换！贴换！贴换！
1380元
游戏的拥有
NDS
特价活动
凡在本店购买NDS即可成为本店会员（50元NDS原版卡可随意换）
1350元
GBA-SP现已可以贴换
时尚的拥有
PSP
特价活动
凡在本店预订PSP即可成为本店会员（80元原版盘随意换）
2380元
本店游戏软件品种繁多，详情请来电咨询！

3A+3B
[下期合刊]

全体小编齐上阵，历经
数月做准备，激情奉献：

游戏机实用技术的传统大餐：
“年终盘点”
2004年所有精彩在此集结！



万佛朝宗：恒河畔的神魔故事
为您讲述游戏中另一个文明古国的传说

“十大系列”新春特别号--游戏玩家的十大感动时刻
我们的光彩来自您的文采。
“十大”特企系列读者征文活动第一弹闪亮登场，“十大感动时刻”，让我们一起唤醒心灵深处的悸动。

游戏综艺SHOW 之 春节绝密策划特大号
兵马未动，粮草先行—在鸡年来到之前让您抢先品尝“油细鸡”的鲜美特企！

游戏可以不玩，但剧情不能不看！
重生传说&biohazard 4 精彩剧情小说两弹齐发！

网罗新年一月关注游戏
精彩策划特稿层出不穷

新年3大礼

游戏光环 Gamehalo
biohazard 4剧情影像与小说联动
《格斗之王》十周年纪念特辑
更多精彩影像尽在**合刊DVD**

游戏迷新春独有**神秘赠品**

POP'IN **流行别册**
五花八门流行秀
喜庆春节时尚行

&3DM-SMV
www.plumbook.cn